www.game-exe.ru

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

#1(42)'99

Abe's Exoddus, как и первая часть приключений миляги Эйба, снова с "Нашим выбором"!

НЕИЗВЕСТНЫЙ STARCRAFT

Убей его новым приемом! Советы виртуозов Москвы

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

Путеводитель по игре Gangsters: Organized Crime

HALF-LIFE СВОИМИ РУКАМИ

WorldCraft 2.0: лекция вторая. Преподаватель — проф. ПэЖэ

BALDUR'S GATE: свежая кровь

СТР.26-38

Myth 2•Abe's Exoddus•Apache Havoc•SimCity 3000•Speed Busters•Uprising 2

Game EXE #1'1999



Обиженные варгеймы

Дорогая редакция!

Для начала соблюду формальность – поздравлю вас с Новым Годом. Ура!

Теперь к делу. Пишу вам по поводу жанровых проблем, с которыми вы в последнее время отчаянно боретесь. В один прекрасный момент вы осознали, что есть, есть еще игровые жанры в которых ни один член вашей команды не сечет. Со спортивными симуляторами вопрос заезженный и я его касаться не буду. Но что же творится в остальных отделах? Так, недавно вы обнаружили что ни ПэЖэ, ни Мотолог ничего не смыслят в файтингах, но исправно их обозревают в подотчетной себе части журнала. Было найдено разумное решение, и вы взяли разбирающегося человека со стороны – Михаила Судакова. Отлично ! Всем сразу стало легче.

Но объясните мне, несчастному, почему вы не можете найти специалиста по варгеймам? Очень больно воспринимать военно-исторические потуги ваших авторов на этом поприще!

Разберем для примера – две статьи из последних номеров, о People's General и West Front. Начнем с последней.

Итак. Одна страница на ревью по варгейму. Мало! Это ж не аркада, где все сразу понятно, людям надо объяснить, хотят они в это играть или нет. К тому же в статье дикое количество "воды" и явное искажение фактов.

Целый абзац посвящен тому, что русские видите ли в войне опять не участвовали! Неужто никто не мог втолковать человеку, что West Front так называется потому, что отражает события на ЗАПАДНОМ фронте . Запад – это на карте слева. А Россия – справа. И West Front, вообще говоря, является сиквелом игры East Front, в которой русские еще как были! Я уж не говорю, что статьи по сиквелам принято писать, заостряя внимание на ключевых отличиях новой игры от предыдущей, а не рассказывать всю байку сначала! И что у варгеймов не два "столпа", а три (помимо SSI и Talonsoft есть еще такая немаленькая компания, как Avalon Hill, по обороту их спокойно съедающая с потрохами). И что режим PBeM является не экзотическим, а основным и по сути единственно необходимым multiplayer-режимом в походовых стратегиях вообще и варгеймах в частности...

Теперь к вопросу о "Народном генерале". Андрей Ламтюгов, безусловно, разбирается в военной технике лучше меня, в симуляторах и того сильней, но здесь его явно занесло с моря на сушу.

Претензия в основном та же. Андрей не особо играл в PG II (это сразу видно) и опять вместо коренных различий (появления Support Unit, например) рассказывает про явно несущественные вещи. Особенно мило смотрятся советы по игре! В такие игры учатся играть ГОДАМИ, я играю в Panzer General 1 с момента выхода и до сих пор, и все равно в И-нете полно людей, по сравнению с которыми я козявка.

К чему я это все? Возвращаюсь к тому, с чего начал этот рассказ: найдите себе наконец опытного варгеймера и пусть он вам пишет! Или не пишите про них вообще, как про спорт. И еще – уж очень вы выборочно про них рассказываете. Про West Front статья есть, а про Operational Art of War – нет... Как говорится, или туда, или сюда...

Бармалей (barmaley@ikreer.msk.ru).

Андрей Ламтюгов (andrey@game-exe.ru): Тут дело вот в чем (и это гораздо масштабней, чем различия в Panzer General II и People's General). Во-первых, абсолютно в любой области найдется человек, у которого советы других вызывают улыбку – потому что он ДЕЙСТВИТЕЛЬНО лучше разбирается в соответствующем вопросе. Если бы статью писали вы, то у кого-нибудь реакция была бы такой же, и, как мне показалось, вы это сами не очень отрицаете, употребив в отношении себя слово "козявка". Пардон. Кстати, я и не утверждал, что мои замечания – истина в последней инстанции. Причем никогда. Наверное, слишком закомплексован.

Во-вторых. Дело в том, что далеко не каждый из наших читателей играет в первый PG до сих пор. Более того, некоторые вообще не знают, что это такое (я понимаю, верится с трудом). И наконец, очень многие хорошо знают, о чем идет речь... но не более того. На какую из этих групп ориентироваться? Именно здесь мы с вами и разошлись во мнениях относительно того, что принципиально, а что незначительно.

Игорь Исупов (garry@game-exe.ru): Уважаемый Бармалей! Позвольте вам заметить, что старик ПэЖэ файтинги никогда НЕ обозревал. С замечаниями по West Front в основном согласен и "оправдываться" не буду – хотя бы потому, что мы в самом деле до сих пор не выработали на этот счет четкой позиции. Действительно, или писать – или ну их... Скажу лишь одно: зачастую варгеймы находятся на периферии нашего внимания только потому, что журнал, увы, не резиновый, а круг истинных ценителей творений от указанной вами могучей троицы – слишком уж узок. Впрочем, помнится, мы об этом уже писали...

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

Обманываться рад...

Здравствуйте, .EXE, здравствуйте, Олег!

Ну вот, несмотря на отсутствие возможности общаться с любимым журналом, я и дорвался до вашей статьи про "Дюну". Уж больно интересно было мнение Game.EXE об этой игре.

Честно говоря, не хочется ругаться, неприятно выговаривая при этом шипящие буквы, как ментат Ордосов, так как вы запишете меня в лагерь тех самых ностальгирующих фанатов, которые, по вашим словам, и дерьмо в упаковке "Dune 2000" съели бы... Но все же, все же. Не знаю почему, но именно от вас я ждал хорошего отзыва, когда все вокруг покрывают любимую игру вышеупомянутым веществом. Ан нет, вы отказались увидеть в игре то, что удалось разглядеть мне. Ваша статья – лишь сухая (да, я согласен, профессиональная) констатация фактов и перечисление всех тех тупых багов, которые перекочевали в Dune 2000 вместе с имплантированным engine'ом C&C. Поймите, ведь "Дюна" – это не просто первая-в-мире-RTS. Это целая вселенная, это потрясающая атмосфера, это мир, который затягивает вас до самого конца! А вы – "баги", "старые юниты", "червей в рамку нельзя обводить..." И, главное, вроде бы все в порядке – геймер вы, как я понимаю, со стажем (как-никак в Railroad Tycoon на "Поиске" играли...). Эх, извратило вас общение со всякими там TA и прочими StarCraft'ами, извратило...

Кстати, еще один позор на вашу седую голову! Между прочим харвестеры в "Дюне" были сделаны от балды, а в Dune 2000 – это точная копия того самого харвестера, как его описывал Фрэнк Херберт. А может, вы просто не знаете о существовании вселенной Дюна? Если нет, то вот что я вам скажу. Во-первых, прочитайте книги – "Дюна" и "Император Дюны", которые фактически являются Толкиным, перенесенным в космос и поднятым на более серьезный и взрослый уровень. Во-вторых – посмотрите фильм Дэвида Линча "Дюна" и поймите, почему юниты в игре изображены именно так (надеюсь, вы перестанете называть харвестер сборщиком). И, наконец, поиграйте в самую первую часть игры – она умещалась на одной дискете и при этом обладала приличной графикой. По сути, это некая смесь квеста и стратегии. Поверьте, ОЧЕНЬ любопытный продукт. Я понимаю, не мне вас учить, что делать, но мое негодование вызвано как раз тем, что вы наплевательски отнеслись к той атмосфере, к тому неповторимому шарму, которым обладает лишь "Дюна" и никакая игра кроме нее. Да, это подлый шаг со стороны Westwood – играть на чувствах фанатов, выпуская поделку, но, черт побери, как приятно покупаться на эту, хоть и фальшифку, но невероятно тонкую и изысканную.

С уважением,

Олег (Калининград).

Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru):

Привет, тезка!

"Речь свободных отличается большой сжатостью, точностью выражаемого смысла. За ней – подразумеваемая иллюзия абсолютного. Ее предложения – плодородная почва для абсолютных религий..." (Закрытый Отчет Бене Джессерит, досье 800881.)

"Император Дюны", "Еретики Дюны", "Дети Дюны" и вообще все, что написал Херберт. Читал. "Дюна" – одна из моих любимых книг и самый любимый фантастический мир, который стараниями сумасшедшего Херберта, стал почти реальностью. Именно поэтому о Dune 2000 писал не я, а более трезвомыслящий человек – Михаил Калиненков. Иначе б вы меня ругали не за хулу, а за несдержанную хвалу...

Вместе с тем... Не скрою, была идея встретить Dune 2000 громко. С оркестром и цветами, воспоминаниями поседевших ветеранов, картинками из Dune 2 и цитатами из романа. Но когда игра попала к нам в руки, всякое вдохновение пропало. Это поделка, вы совершенно точно оценили потенцию и уровень Dune 2000. Зачем тратить время, слова и читательское внимание на то, что не оставит своего следа в истории игр? Зачем лишний раз бередить душу настоящим фанатам и заставлять их тратить деньги на то, что денег не стоит?

Лучше я лишний раз напишу про "первую" Dune, которая к RTS и Westwood никакого отношения не имеет. Ту самую, на одной дискетке и с приличной графикой. Пожалуй, это лучшая компьютерная реализация книги. Верно?

Не только о грустном

Спешу сообщить вам пренеприятную новость, которая подвигла меня на написание данного письма. Номера 10 и 11 вашего журнала пришли ко мне без дисков! После долгих и утомительных переговоров с работниками почты мне было заявлено, что журнал в таком виде пришел из издательства (?!). В это можно было бы поверить и списать все на кризис, но не два же раза подряд. Да и в киосках журнал продается в полном комплекте...

Уффф! С грустной частью – все. Теперь некоторые размышления вслух. У вас очень хороший журнал, с чем вас и нас поздравляю! Основное его достоинство – объективность. Сейчас поясню почему. На всех не угодишь, и спорить о том, "крутая" игра или "некрутая", так же безполезно, как и о вкусах. Остается два способа рассказать об игре:

Первый – "энциклопедический". Перечисляется количество персонажей, оружия, экранов, треугольников и т.д. и т.п. Понять при таком описании, как протекает сам процесс игры, невозможно. Отсюда разочарования, деньги на ветер, CD с бал-

кона, чтоб я еще раз им поверил, все сволочи и гады, дурят нашего брата...

Второй – "как я в это играл". Информация из первого пункта присутствует в минимально-достаточном объеме, все остальное описание состоит из впечатления, которое оставляет данная игра у автора. Здесь тоже есть сложности – опять же разные вкусы, но, прочитав и попробовав несколько игр, понимаешь, будет ли и тебе так же хорошо или надо внимательно смотреть на шоты. Публицистический уровень у авторов журнала довольно высок (статьи иногда просто интересно читать, получая удовольствие от стиля изложения) и их виртуальные пристрастия и предпочтения вырисовываются очень ясно. Поэтому промахиваешься с покупкой очень редко. За что и спасибо, так держать!

Сергей Корнеев (kornfarm@chat.ru).

Игорь Исупов:

Здравствуйте, Сергей. Новость ваша мне давно и слишком хорошо известна: не вы первый и не вы, увы, последний сообщаете редакции о "происках почтовых работников, разукомплектовывающих журнал, лишающих подписчиков диска" и т.д и т.п. Нет, почта здесь ни при чем. "Виноваты" мы, редакция, решившая – еще до кризиса (начинаете улавливать?) – сделать своим подписчикам подарок в виде компакт-диска, который... ну конечно, подписной ценой не "покрывался" и, более того, в те сроки, когда проводилась подписка, даже и не планировался. Короче, сюрприз. Начиная с 8-го номера и до конца года. Так планировалось. Однако случилось 17-е августа, и с подарками пришлось повременить (они все-таки денег стоят, которых как бы стало меньше) – до лучших времен... Увы, купить диск(и) отдельно от журнала нельзя – это я "предвосхищаю" ваш возможный вопрос. Зато можно купить журнал с диском, как вы точно подметили. Что делать с подпиской на следующий год? (Это я намекаю, что и по ней журнал будет приходить без диска – ибо и тогда еще, в последнюю подписную, мы не были уверены, что будем выпускать CD.) Отказаться. Почта обязана вернуть деньги. Отказаться и подписаться через редакцию – см. подписной купон и условия подписки на предыдущей странице. Доставка журнала – с диском! – гарантируется. А диск наш – полагаю, я "не ошибаюсь", – это всегда такая сказка! Читающие эти строки счастливые обладатели очередного УЧУ-диска, я прав?

И второе. В общем и целом вы почти верно уловили наш подход к работе. Любой критический текст (а рецензии, то есть критические отзывы, – наш основной жанр) не стоит и копейки, если за ним не видно автора, если он, текст, не рождает никакого настроения, если... Словом, мы стараемся, Сергей... Кстати, в публикуемой нынче "Анкете читателя-98" есть тот самый вопрос, на который вы уже, кажется, ответили: "Как часто ваше мнение по поводу игр совпадает с мнением журнала?". Спасибо вам.

"Они будут первыми"?

Привет, .EXE!

1998-й год, несомненно, оставит свой след в истории компьютерных игр. И, я думаю, многие с нетерпением ждут "приговора" от .EXE, то есть объявления Игры года и лучших игр в основных жанрах. Можно даже начинать делать ставки. Я, конечно, не знаю, будет ли вам интересно мое мнение, но тем не менее.

Собственно, круг претендентов на звание "Лучшей игры-98" ясен: SiN, Half-Life и Thief. Конечно, есть еще Grim Fandango, Fallout 2, но они скорее просто лидеры в своих жанрах. Судя по восторженной рецензии на Thief, можно предположить, что это претендент номер один. Возможно, для вас это и так. Игра берет прежде всего оригинальностью, и это не может не радовать, это нечто новое. Прочитав вашу "Оду на восшествие на престол ее Величества Игры Thief", просто бросаешься и играешь... Миссия номер один, два, три... Но тут начинаешь замечать, что за оригинальностью ничего нет, пустота. Кто-то понимает это на третьем задании, кто-то на шестом... Реалистичность – да, но скорее это просто составляющая оригинальности (кстати, по поводу реалистичности: действие происходит якобы в средние века – луки, факела, мечи и фонари – я думаю, что не электрические, и тут вдруг во второй миссии в тюрьме... сигнализация! Нажимаешь на кнопку – сирена. Круто! Механическая сигнализация на керосине!). Первое разочарование – графика. Но ее изъяны можно и "не заметить". А вот разочарование посерьезней – это элементарное однообразие, однообразие всего – заданий, той же графики. Просто скучно. Сюжета нет (неужели есть?). Впрочем, может, и есть, но уж очень он невыразительно "просыпается" между миссиями. Извините, но это убого.

Следующий кандидат – SiN (или он уже не кандидат?). Просто хороший классический 3D shooter. Зачатки сюжета видны, и они очень даже неплохо вписываются в общую атмосферу игры. Конечно, ку-ку (Q2) они переделали не так уж сильно, но все-таки заметно. Особенно замечаешь время загрузки миссий. Хорошие fps, просто отличные враги, уровни, оружие. Но как раз не хватает того, чего у Thief'а с избытком, – оригинальности.

Наконец, Half-Life. Полураспад, полужизнь, полуигра. Очень даже здорово. Оригинальность – не так радикально, как в Thief, но присутствует. Как 3D-стрелялка – уровня SiN, но... больше как Игра. Прекрасно воссоздана атмосфера (поначалу действительно страшно, страшно даже подумать, что ждет за следующим углом...), продуманный сюжет, ставящий больше загадок, чем отвечающий на них. Графика, понятное дело, отменная, и она действительно впечатляет! Звук – отличный, хотя и тяжело перевариваемый моей допотопной картой Vibra 16. Игра удерживает игрока своим сюжетом перед экраном до самого конца. Но и не без недостатков. Многие говорят о серьезных проблемах с мультиплейером, раздражает постоянная подгрузка уровней...

Да, в этом году выбор будет тяжелым как никогда, но, я думаю, справедливым.

Что же касается отдельных жанров, то тут все проще. Про FPS – см. SiN. Quest – Grim Fandango, RTS – ... Тут я даже и не знаю, ведь последней игрой, в которую я играл, был StarCraft... Все как-то резко охладели к этому жанру, и если кто-то и ждет Tiberian Sun, то лишь по привычке.

С большой любовью вспоминаю Commandos, это было действительно здорово! Правда, тоже надоело, но... не так быстро, как Thief. Вообще, эти две игры кажутся очень похожими, несмотря на огромные визуальные различия.

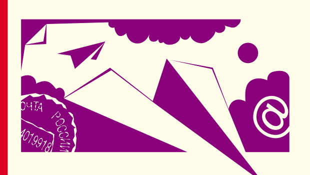
Железо. Да, вы игровой журнал, но тем не менее, почему бы не ввести номинацию "Железка года"? Обзоры у вас получаются просто прекрасные, многим "железным" журналам до вас еще далеко. Конечно, выбрать лучшую железку сложно, а с другой стороны – легко. Да, Voodoo 2 – лучшая 3D-карта, но... Вот такие дела. Спасибо за внимание. Желаю вам всего наилучшего в новом году,

Кирилл Гаврилов (gco@microdin.ru).

Игорь Исупов:

А кто вам сказал, Кирилл, что у нас не будет "лучшей железки"? Обо всем остальном, то есть о наших и читательских игровых предпочтениях-98, читайте в мартовском номере. Кстати говоря, мы тут посовещались, и я решил взять и назвать ваше письмо лучшим письмом месяца. Вы не против? Тогда получите родную коробку SiN!

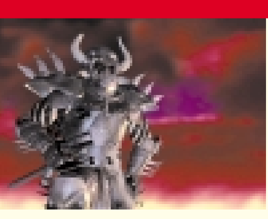
До встречи!



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ... 1

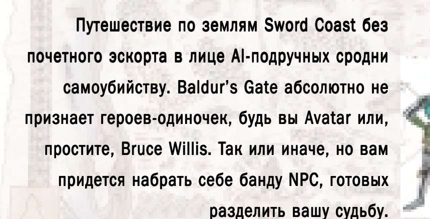


GAME-ИНФОРМБЮРО 6



В ЦЕНТРЕ 26

ыл ли это огромный ББ, который откусил скауту голову, или орда диких читателей, растерзавших несчастного, – теперь уже не так важно. Словом, .EXE впервые отдает свой “Центр” ролевой игре (ура! кто сказал, что жанр непопулярен у широких народных и даже как бы на последнем дыхании?!). Вашему покорному слуге досталась завидная честь открывать эту страничку УЧУ-истории. Аплодисменты!



Героев надо знать в лицо

Краткий справочник “Кто есть ху в Sword Coast”

Путешествие по землям Sword Coast без почетного эскорта в лице AI-подручных сродни самоубийству. Baldur’s Gate абсолютно не признает героев-одиночек, будь вы Avatar или, простите, Bruce Willis. Так или иначе, но вам придется набрать себе банду NPC, готовых разделить вашу судьбу.



СТРАТЕГИИ 39

ACTION 53

СИМУЛЯТОРЫ 79

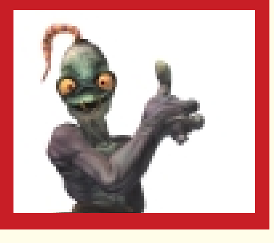
КВЕСТЫ 91



ВПРОК 103

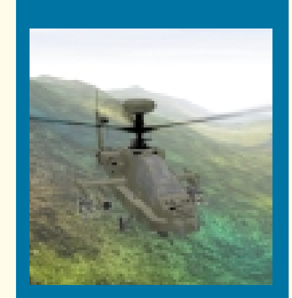
Abe’s Exoddus

Кто это, скажите, умеет превращать невинный “пук” в оружие массового поражения? В настоящую управляемую ракету среднего радиуса действия? А Эйб теперь – легко!



Apache Havoc. Enemy Engaged

Это лучше, чем Longbow 2.



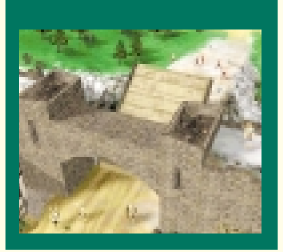
SimCity 3000

Maxis – молодцы. Приведя игру на уровень “современных стандартов”, они сделали главное – ничего не поменяли.



Myth 2: Soulblighter

Если The Fallen Lords пришлись вам по душе, бегите в магазин и покупайте Soulblighter, вы не будете разочарованы.



НА ЭТОМ DICKE

DEMO-ВерсnИ nl р

Из всего традиционного многообразия игровых демо-версий, представленных на первом в этом году УЧУ-диске, стоит особо выделить:

— совершенно потрясающий **Myth II: Soulblighter**, авторы которого, эти распоясавшиеся вурдалаки из Bungie Software, по-прежнему верны себе до последней капли чужой крови, и мясо, сочное гномье и почти разложившееся тролле, легко и непринужденно заполняет каждый квадратный сантиметр каждого игрового локейшена! **Our choice!**

— **Aliens vs Predator!** От Rebellion Developments и FOX Interactive! Чужие против Хищников! Хищники против морпехов! Морпехи против Чужих! И все вместе против Rebellion Developments и FOX Interactive, позволивших себе задеть самые нежные струны наших истосковавшихся по Сигурни Уивер душ. Такое не прощают. **Our choice!**

— **Gangsters: Organized Crime** от Hot House и Eidos Interactive — за неоспоримый вклад в дело криминализации подрастающего компьютеризированного поколения. **Our choice!**

— **Sid Meier's Alpha Centauri**. Дедушка Мейер — да-да, тот самый, что придумал Кубик Рубика, тетрис, "очко" и поддавки — оказывается, еще жив и даже, несмотря на свой преклонный возраст (старикану только что стукнуло 83? с чего его и поздравляем), позволяет ставить свою фамилию на играх, задизайненных каким-то Брайаном Рейнольдсом (слушайте, кто это такой?!). Разумеется, **Our choice!** Даже два раза! Разумеется, исключительно за старые заслуги!..

— **Aliens vs Predator!** От Rebellion Develo
Interactive! Чужие против Хищников! Хищник
Морпехи против Чужих! И все вместе против
ments и FOX Interactive, позволивших себе з
струны наших истосковавшихся по Сигурни У
прощают. **Our choice!**
— **Gangsters: Organized Cr**
за неоспоримый вкл
компьютеризир
— **Sid M**
что приду
еще ж

Выход из всех окон диска через **Esc!**



Читательский хит-парад-98:

выберите лучшую игру! (стр. 111)



In This Issue

Cover Story

Baldur's Gate: Fresh Blood!

What an excellent Christmas gift from Bioware and Interplay! For the first time, an RPG game makes its way on our cover. Certainly, **Baldur's Gate** is the best candidate for the Best RPG of the year and is a sure competitor for the Best Game of the Year. Fresh! Flawless! Fantastic! The RPG we have been dreaming of. **Our Choice!**

What place does BG take in the world of Forgotten Realms? How to keep the Ad&D balance right? What makes a hard-core RPG player admire BG? A special feature story answers these questions. In addition, what is the story behind Bioware Corp., the creators of BG? Finally, learn all about BG and its future sequels from **Dr. Ray Muzyka**, the magic doctor of Bioware and the mastermind of BG.

Action

Editorial discussion focuses on gameplay capabilities of two would-be competitors: **Quake 3: Arena**, by id Software, and **Unreal: Tournament**, by Epic MegaGames. Do these projects really target the same audience? Will these games have adequate and equal massive multiplayer capabilities?

Speed Busters, by UbiSoft, shows how beautiful speed can be when graphics, controls and the desire to win that damned race take their proper place in a game. **Our Choice!**

Abe's Exoddus, by Oddworld Inhabitants/GT Interactive, is more than a sequel, it is an entirely new game (or a level of the same very-very long arcade) that is original, fresh, and captivating. Great fun! **Our Choice!**

Adventure

To what extent is realism possible in adventure games? Can real-life freedom of choice be implemented in adventure games? Will the day come when we start believing in the reality of what happens in a computer game? How can modern poetry be applied to a typical adventure game? We take a poetic perspective to look at the future of the genre.

Strategy

Editorial discussion focuses on multiplayer balance in **StarCraft**. Is the game so perfectly balanced? Do add-ons destroy the balance? Is **Brood War** a proper sequel or an ecological disaster? How many more patches and add-ons can StarCraft sustain?

The so awaited **Myth II: Soulblighter**, by Bungie Software/GT Interactive, has become more refined, more realistic, more intelligent, and more fun to play! **Our Choice!** Listen to what **Doug Zartman**, Vice-President of Bungie, had to say about the innovations in Myth II and Bungie's future games.

SimCity 3000, by Maxis/Electronic Arts, demonstrates an endless potential of city building. Maxis managed to achieve a new level of simulation, a livelier, more realistic atmosphere, and a greater variety of possibilities while returning to the basics. **Our Choice!**

Simulators/Sports

What is realism in sims. To what extent game and military sim technologies intertwine and stimulate each other? Where are these two sides of the same game headed?

Apache Havoc. Enemy Engaged, by Razorworks/Empire Interactive, is everything we wanted to see in a helicopter sim today. Astounding realism in everything. Great game! **Our Choice!**



ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — Publisher
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru



Номер 1 (42), январь 1999 г. — Issue 1 (42) january 1999
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine" — Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — Editorial Board

Главный редактор — Editor-in-Chief
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — Art Director
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Заместитель главного редактора — Senior Editor
Наталия Дубровская — Natalia Dubrovskaya
ndubrovsk@game-exe.ru

Редактор отдела стратегий — Strategy Editor
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — Action Editor
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — Sim Editor
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела квестов и логических игр — Adventure & Mind Games Editor
Ольга Цыкалова — Olga Tsykalova
olga@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — RPG Editor
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — Hardware Editor
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — Designer
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — Writers
Х.Мотолог — Kh.Motolog
Роман Косенко — Roman Kosenko
Frag Сибирский — Frag Sibirsky
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov
Михаил Калинченков — Mikhail Kalinchenkov

Веб-редактор — Web Editor
Oldie — Oldie
oldie@game-exe.ru

Веб-мастер — Web-master
Андрей Карасев — Andrei Karasev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — Advertising
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Техническая поддержка — Technical Support
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — Printer
SCANWEB OY, Finland — SCANWEB OY, Finland

Тираж 30000 экз. — Circulation
Цена свободная — 30,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — Founder
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk



Пластиковый грех

PLASTIC ANGEL
Alien Phobia
www.alienphobia.com/plasticangel

Не успел отгреметь затяжной SiNday, как на поверхность начали всплывать первые детишки папаши-грешника. Причем делают они это в самых неожиданных местах — например на территории, контролируемой РПГ. Так вот, некто **Plastic Angel** утверждает, что он (то есть она, игра) и 3D shooter, и “ролевик”. В одном флаконе. Посмотрим, конечно.





(Но факт остается фактом: малоизвестная компания Alien Phobia лицензировала “движок” от SiN и теперь на всех парах лепит из него что-то пластиковое. Будем надеяться, что не взрывчатку.)

Еще раз: engine позаимствован у SiN — так что нет смысла описывать его достоинства. Авторы лишь отмечают, что именно на него выбор пал из-за удобства написания скриптов. Спрашивается: почему не Half-Life?

Что касается ролевой части игры, то Alien Phobia обещает сложную РПГ-образную сюжетную линию и возможность использования многочисленных транспортных средств. В игре также существует такое самостоятельное действующее лицо, как... Общество. Все ваши неблаговидные или благородные поступки подвергаются жесткому контролю со стороны толпы — так что носите пистолет в кобуре, а не в руке.

Прочие подробности пока не афишируются. А нам вдруг стало очевидно, что началась новая мода — на фантастические, а не фэнтезийные РПГ.

EXE Александр Вершинин

Trespasser’ы с каннибализмом

ТЕРРЫ НА ВЫПАСЕ, ИЛИ БЕРЕГИТЕ ГОЛОВУ!

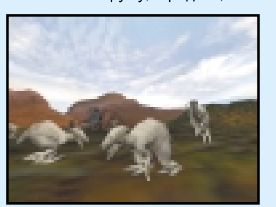
EXPERIENCE
The Whole Experience
www.wxp3d.com

Никто и никогда не делает игры-клоны. Каждый кричит на весь мир о том, что именно его игра — революция. Одно плохо — не все говорят правду. Планов громадьё застилает глаза и не дает обнаружить за красивыми новыми деревьями все тот же лес, виденный уже не один раз. Но, впрочем, если лес красивый — почему бы не сходить туда, просто чтобы отдохнуть?..

НИ ДНЯ БЕЗ КРОВИЩИ

Итак, The Whole Experience (www.wxp3d.com) занимается изготовлением игры под названием **Experience**. Компания маленькая, всего 6 человек, и сделано пока весьма немного, основная работа должна начаться где-то в 1999 году, когда команду расширят человек до 10.

Что у них получится — не ведает никто, по-моему, даже они сами. Информация, которая утекает от них наружу, страдает, мягко говоря, некоторым эклектизмом. А попросту — работали ребята на Диснея, делали CyberSpace Mountain, а потом поняли, что без КРОВИЩИ не могут, и решили сделать игру, где гибами можно питаться. И делают. Все простенько, но со вкусом. Жаль, этим дело не ограничивается. Читайте дальше и пытайтесь построить картинку, куда уложатся все факты, — мне так и не удалось.



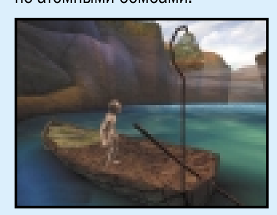
События будут происходить под открытым небом, никаких тебе уровней, большое пространство (настолько большое, что некоторые места пройти пешком будет почти невозможно — очень уж долго, и придется приручать бегающих или летающих зверей), поделенное, разумеется, на области, но прозрачное для игрока — между областями есть “буферные зоны”, где один набор текстур и геометрических данных выгружается, а второй — загружается. Соответственно, игра здесь замедляется, но до конца не останавливается, особенно для владельцев AGP-ускорителей. Для слабых духом предусмотрен компас — а точнее, Novus Sphere, указывающая на источники энергии, чаще всего связанные с местными достопримечательностями. Мнда...

КРЫСЫ НЕ НАДО

Животные. Мощные моделлеры добились того, что на изготовление одного зверя и его анимацию у них уходит два дня. Сколько в законченной игре будет типов монстров — считайте сами, у меня пальцев не хватает. Больше, чем в любой другой игре, — это точно.

Методы решения проблем: предположим, надо перебраться через расщелину в горах. От игрока ожидаются следующие действия (внимание, только без паники): либо подергать струны Золотой Арфы — определенная последовательность нот привлечет прирученного летучего зверя, либо использовать Grappling Hook (типа того, что давно популярен в Quake), либо обложить взрывчаткой высокое дерево, либо, наконец, использовать “твердые голограммы”. Или я чего-то не понимаю, или они готовят ирландское рагу по рецепту из книги “Трое в лодке, не считая собаки”. Надеюсь, что хотя бы дохлая водяная крыса туда не попадет...

Теперь — о главном. О том, что сдвинуло мою крышу окончательно. Главный герой. Ти Гуат. Изначально — человек, и весьма обычный. Правда, он быстренько найдет два вида насекомых: MacroTerra и MicroTerra (хороши названьица, да?). Одно вцепится ему в руку и станет потом стрелять потоками энергии, а заодно отрастит крылья, позволяющие спускаться медленно, если уж упал, и управлять полетом. Причем эта штуковина еще и развивается, к концу игры герой будет прыгать, как стрекозел, и стрелять чуть ли не атомными бомбами.



Второй жучок, MicroTerra, помельче, зато вгрызается не в руку, а голову. И показывает (ах, как это оригинально!) здоровье и другие характеристики. Тьфу. Постепенно и эта животина крутеет, и к концу игры герой обретет некие психокинетические и ментальные возможности. Мама, роди меня обратно!

Сам Ти Гуат тоже развивается и может сосредоточиться на разных видах оружия — энергетических, биологических и других. Говорят, что это позволит игроку чувствовать себя ближе к своему герою.

ИЩЕМ СУМАСШЕДШИХ

Паблишеры со мной солидарны (см. также заметку про игру Terminus) и рисковать пока боятся. Пока игра готова процентов на 15, и до релиза остается никак не меньше 10-14 месяцев. Короче, если авторам повезет и какой-нибудь паблишер свихнется — в глубине 2000 года то же самое грозит и нам.

EXE Господин ПэЖэ



Privateer'ы на стероидах

КОСМОСИМУЛЯТОРЫ И ГАРВАРД

TERMINUS
Vicarious Visions
www.vvisions.com/terminus

Странная лихорадка под названием "космические симуляторы", похоже, охватила весь мир. Стратегиям в реальном времени придется потесниться, да и шутеры имеют серьезные шансы подождать годик-другой.

Например, фирма Vicarious Visions, хоть пока и не нашла паблишера, уже заканчивает работу над игрой под названием **Terminus**. Сразу скажу: лично я не верю, что планы того масштаба, который они описывают, можно реализовать. Не-ве-рю! Не-



бы-ва-ет! А если и бывает — то получается вовсе не игра, а нудный и утомительный тренажер.

ОТДЫХ ЕСТЬ РАБОТА...

Но, впрочем, не буду навязывать свое мнение (хотя, с другой стороны, почему бы и нет, если оно верное?) и расскажу, что же нам обещано. А заодно и поясню, почему издателя до сих пор нет, хотя до выхода игры осталось меньше четырех месяцев. Дело в том, что скептиков на свете много, я не один такой. И убедить хоть когонибудь, что в игру, предлагающую полный реализм во всем, будет интересно играть, довольно трудно. И пока так и не удалось, хотя процесс уже пошел.

Итак, люди из Vicarious Visions, вооруженные учеными степенями из институтов типа Гарварда, решили, что игроку будет очень весело не развлекаться, а работать. И последовательно к этой цели стремятся.

Начинается игра с выбора корабля. Точнее (мы же в реальном мире, да?), не с выбора, а построй-



ки. Да, можно предпочесть что-то готовое, фабричное, но для умельцев есть верфь, где из запчастей честно собирается что угодно, если хватает денег. Правда, для сборки придется окончить Гарвард, иначе ничего не получится. К примеру, сами авторы однажды склепали мощный корабль с крутейшим двигателем, запустили его в космос и... обнаружили, что через 15 секунд эта штуковина перестала слушаться руля и начала пассивно дрейфовать в космосе (законы физики, однако). После тщательного изучения (им-то хорошо, у них исходные тексты и отладчики, а каково игрокам?) обнаружилось, что мощный двигатель излучал столько радиации, что пилот через 15 секунд умер.

Ладно, предположим, что корабль мы взяли готовый. Вылетаем в космос — и обнаруживаем, что управлять придется тоже по-настоящему: летим мы не туда, куда смотрим, а честно, по законам сохранения импульса. И реактивных двигателей у нас толпа, в каждую сторону торчат. Кстати, корабль состоит из частей — и эти части повреждаются по отдельности, поврежденные можно выбрасывать прямо в космосе, что облегчит корабль и увеличит его ускорение... И так далее и тому подобное...

20 СЕКУНД ДО СМЕРТИ

Думаете, это все? Щаз! Интеллект врагов — опять-таки настоящий. Среднее время жизни самих создателей игры против компьютерных врагов — 20 секунд. Просто потому, что именно столько нужно ракете, чтобы долететь... Обещают, что врагов отупят до нужного уровня, но лично у меня есть сомнения.

Типов игры — масса. Для начала — тренировочный, ибо освоить даже обычный полет будет непросто. Есть "аркадный": вылетел, подрался, умер. Чем дольше продержался — тем лучше. Есть Multiplayer Melee — до восьми команд (людей или роботов) выясняют отношения в разной обстановке. Либо во всей Солнечной системе, либо в ограниченном пространстве, либо, наконец, играют в хоккей силовыми лучами.

Основная игра — это две разновидности "настоящей жизни". Либо со сценарием, либо без оного. Сценарий — это просто "рояль в кустах", некоторые события происходят не так, как должны, а так, как заранее запланированы разработчиками. Обещано, что их влияние будет распространяться на всю игру,



ненавязчиво подталкивая к счастливому финалу, но как это будет сделано — не раскрывается. Подождем — увидим. Если паблишера найдут.

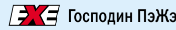
ИГРА БЕЗ ПРАВИЛ

Об этом надо поговорить особо.

Итак, количество игроков может быть произвольным. Если играть в одиночку — остальные роли берет на себя компьютер, а если народу много, например Internet-сервер, на его долю останется чуть меньше персонажей. Четыре основные группы (вооруженные силы Земли, они же, но Марса, Лига торговцев и, наконец, пираты) разбираются между собой, а игрок выполняет роль колесика в гигантском механизме.

Как и все остальное, торговля смоделирована реально, товары совершенно честно покупаются (роботами у роботов), перевозятся и продаются (ими же). А игрок по мере сил пытается выжить в этом жутком мире, где вполне возможны сценарии типа вот такого: если владелец космической станции потерял один из кораблей, на котором ему везли груз вооружения, то это самое вооружение у него не появится, и цены на оставшееся взлетят. Управляемые компьютером игроки будут действовать под влиянием эмоций, влюбляться, сердиться, нервничать... Тот самый владелец станции, обидевшись на жизнь, может нанять пиратов и начать грабить торговцев, а окружающие, у которых из-за этого сократятся поставки и вырастут цены, начнут нанимать охрану для этих самых торговцев. Жуть.

Короче, загляните на официальную Web-страничку и посмотрите сами. Наверное, есть люди, которые этим проникнутся, но я пока на стороне ничего не понимающих паблишеров.


Господин ПэЖэ

ПЕРВЫЕ ПЛОДЫ

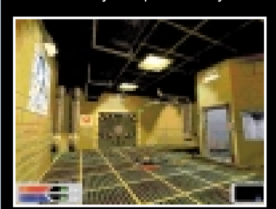
...Кстати, о sci-fi РПГ. Совсем недавно небезызвестный ION Storm, фирма, из которой программисты бегут целыми батальонами (видно, их комбат, батька Ромеро, чем-то не устраивает...), продемонстриро-

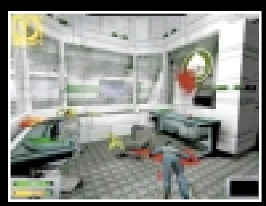


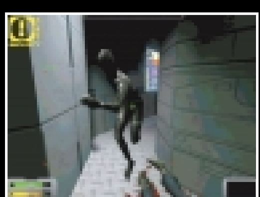
вала широким массам самый первый скриншот своего ролевого проекта Deus Ex. Насладитесь и вы.

ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ ОТ ИГРЫ

Фирма Looking Glass, разработчик таких роскошных вещей, как Ultima Underworld, Thief и System Shock, находится в состоянии легкого опьянения. По крайней мере их новостная строка на www.lglass.com полна восторгов по поводу того, что ребята вновь могут играть в System







Shock (второй) — после четырехлетнего перерыва. Новые моментальные экранные снимки предмета восторга прилагаются.

EXE Александр Вершинин

Любители паровозов
и рубильник для PK

НЕСКОЛЬКО СОТ СТРОК О ТЯЖКОМ БЫТЕ БЕТА-ТЕСТЕРОВ

EVERQUEST

Sony Interactive
www.everquest.com
Март 1999 г.

Время идет, и для почти легендарной ролевой игры **Everquest** от Sony Interactive начинается четвертый (!) этап бета-тестирования. Процесс доводки игры и вылавливания багов длится уже давно, и Sony объявила очередную дату релиза: март 1999 года. Однако, по свидетельству



бета-тестеров, разработчикам предстоит доделать еще очень многое, так что и этот срок вполне может быть перенесен.

Зато сама Sony активно готовится к выпуску и уже начала рекламную кампанию Everquest. Кроме стандартной публикации рекламных объявлений в традиционных СМИ и онлайновых журналах, паблишер милостиво разрешил бета-тестерам делиться впечатлениями с широкими Интернет-массами. И хорошо: уже почти год, как именно рассказы людей, играющих в Everquest, являются наиболее информативными и интересными (с литературной точки зрения) источниками.

ЭТО ВАМ НЕ "УЛЬТИМА"!

Начнем с того, что счастливчики в один голос заявляют: это не Ultima Online. Ибо в Everquest была сразу решена проблема, с которой до сих пор борются Lord British со товарищи (нет, не лаг — вторая из больших проблем). Благодаря официальному Player Killer-ключу, все игроки просто делятся на PK и остальных, образуя непересекающиеся множества. PK не может повредить вам физически, если вы не получали благословения в специальном храме и не являетесь, в свою очередь, PK-положительным (какой модный медицинский термин!). Разумеется, нарушители общественного спокойствия по-прежнему могут оскорблять вас, собирать вещички с тел погибших от лап NPC и вообще быть плохими мальчиками и девочками — ну а что с ними можно поделать?!

Окончательно прояснилось количество рас и классов героев в игре. Среди четырнадцати возможных "национальностей" вы обнаружите такие экзотичные, как Troll, Erudite, Barbarian или Wood Elf. Каждая раса имеет не только свое телосложение и черты лица, но и собственную типичную зону обитания. Практически у любой расы есть своя столица и охотничьи угодья, где молодая поросль развлекается под защитой городских NPC-стражников. Очень веселая подробность: еще у каждой расы есть уникальный язык, совершенное владение которым возможно только в том случае, если вы располагаете хорошо развитым "разговорным" skill'ом. Да, именно так: зная язык троллей, вы сможете с легкостью обсуждать кровожадные планы и места захоронения сокровищ в городе гномов. Специальная функция позволяет переключаться с одного языка на другой.

На этом различия рас, разумеется, не заканчиваются. Каждый народец будет иметь характерные преимущества и недостатки — вроде исключительной силы и глупости варваров или склонности эльфов к магии.

КЛАССОВЫЙ ВОПРОС

Что касается классов, то их всего двенадцать, причем половина — чистые маги. Не все расы могут выбирать для себя любой класс. Наиболее универсальными, как всегда, будут люди. Наименее — варвары, огры и тролли. Среди классов выделяются Shaman, Monk и Shadow Knight (последний числится злым братом-близнецом Paladin'а). Монахи способны драться практически голыми руками и без всякой дополнительной защиты, а шаманы искусны во врачевании и имеют солидный набор стимулирующих дружественные персонажи заклинаний.

По свидетельствам очевидцев, девяносто девять процентов всех experience-очков пока добываются в бою. На протяжении первых трех-четырех уровней вам, особенно если вы маг, придется заниматься истреблением местной фауны — змеек, паучков и зайчиков. Everquest обещает стать игрой под лозунгом "Кооперация прежде всего!": большинство игроков опасаются ходить по обширным онлайновым просторам в одиночку. И не зря: монстры по большей части имеют тенденцию охотиться группами и почти всегда могут взять количеством.

В путешествиях приходится быть осторожным. Почти каждая пядь земли вне городов находится под контролем той или иной группировки NPC-монстров, будь то dark elves, gnolls или goblins. Кстати: в Everquest даже у монстров есть детишки! На них очень приятно охотиться в самом начале игры, поднимая свой уровень. Проблема лишь в том, что NPC-дикари запоминают ваши неблаговидные поступки и при случае будут чрезвычайно рады зажарить вас на медленном огне.

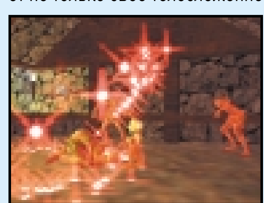
МНОГОПАРТИЙНОСТЬ И СОТРУДНИЧЕСТВО!

К слову, смерть в Everquest может быть очень ощутимой. Как и в UO, вас штрафуют, отбирая те самые exeperience-очки, которые вы тщательно копите для повышения в классе. Чем выше класс героя, тем больше очков снимается.

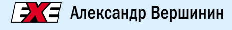
Как с этим бороться? Только всем миром! С повышением "профессионального" уровня количество "опыта", добываемого от истребления мелких монстров, быстро сходит на нет. Таким образом, вам придется начинать охоту на больших и страшных врагов — желательно на таких, что превосходят вас в весовой категории в несколько раз. Убить их можно только целой партией. Еще одна специальная функция Everquest продвигает прелести подвигов в cooperative-режиме еще дальше: договорившись с несколькими игроками о сотрудничестве, вы вступаете в военный союз. На вашем экране появляются life-bar'ы коллег по партии, а все полученные experience-очки будут делиться поровну между членами консорциума. Авторы также обещают автоматический дележ всех добытых ценностей — но эта функция появится лишь в финальном релизе игры.

Вот так развлекаются бета-тестеры! И пока игра готовится к релизу, а Sony все больше и больше развязывает язык своим почти добровольным помощникам, .EXE, несомненно, будет потчевать вас все более интересной информацией об Everquest. Своевременно и регулярно.









Александр Вершинин



Царизм на троих

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Haemimont Multimedia Group
www.tzar.net
Апрель 1999 г.

Странно, но в непосредственной близости от нас (!) рождается нечто новое и довольно интересное. Братья-славяне из болгарской компании Haemimont Multimedia Group (дай бог, чтобы они не оказались немцами!) не так давно раскрыли карты проекта, объединяющего в себе элементы RTS, походовой стратегии и... RPG. Даже так. Название этой невидали — **TZAR: Burden of the Crown**.

Сюжет царской игры лихо закручен вокруг вечного противостояния Добра и Зла. Когда-то, очень, верно, давно, ваш единоутробный папаша работал королем всех окрестных земель, слыв могущественным и сильным правителем. Потом король был убит — постарались темные силы, и в королевстве наступил перманентный раздрай-и-шатания. Двадцать лет спустя... да, кажется, именно этот срок отведен вам на возмужание, вы случайно обнаруживаете путь войск Зла и узнаете, что для снятия мрачных чар необходимо объединить под своими знаменами три разрозненных цивилизации: европейцев, азиатов и арабов. Словом, впереди, Ваше Величество, 25 миссий, 25 шагов на пути вызволения доставшегося вам в наследство хилого королевства из лап Тьмы.

Игра в какой-то мере напоминает Knights & Merchants и AoE — на каждом уровне придется развивать свою империю и добывать ресурсы. Любопытное нововведение: "производя" боевых юнитов, мы сможем экипировать каждого из них по своему усмотрению, причем любой воин, даже самый захудалый рыцарь, обладает собственными характерис-



тиками, которые меняются по ходу игры, и даже имеет имя! Всякий боец способен применять найденные предметы, но вот пользоваться заклинаниями может только ваш герой.

Обещается, что "игра ни в коме случае не надоест после первого прохождения", ибо — "ваши новые решения каждый раз меняют все происходящее в последующих миссиях". Релиз "Царя" намечен на апрель, и чтобы ваше ожидание прошло как можно мучительней, подкину еще немного информации: нам предложат редактор карт (размером до 512 на 512 точек), которые можно будет связать в свою собственную кампанию!

EXE Михаил Калинченков

Первая дополнительная ласточка

COMBAT PILOT ADDON

Associates
Уже в продаже

Как и предсказывалось, вашим покорным слугой, тронувшийся где-то на Потомаке лед не замедлил себя ждать и в наших палестинах: вездесущее Гейминформбюро со стопроцентной уверенностью сообщает, что в виртуальных облаках уже летают детища add-on'ов к Combat Flight Simulator (от Microsoft, кажется).



В частности, речь идет о разработке фирмы Associates, называющейся **Combat Pilot**. В аддон входят семь новых боевых машин: Me 163 Komet, Typhoon, P-51B Mustang, P-38 Lightning, Ju-87 Stuka, Piper L4 Grasshopper... и совсем неожиданная вещь: пилотируемый вариант крылатой ракеты "Фау-1". (Интересно, какие боевые задачи будет выполнять ее пилот?!) Напомним, кстати, что редактор миссий для CFS уже готов.

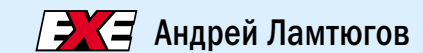
Модели add-on'а выполнены с не меньшей тщательностью,



чем "родные" модели CFS. Это относится и к проработке кабины (с точки зрения исторической достоверности и удобства пользователя), и к наличию различных движущихся частей (управляющие плоскости, шасси)... да и просто к внешнему виду — раскраска корректна.

Вероятно, теперь подобные вещи просто ПОПРУТ. И кто-нибудь наверняка заинтересуется и советскими истребителями. Хотелось бы в это верить!

Да, аддон распространяется по коммерческому принципу, в коробке. К нему даже приложен особый мануал — история создания, "биография" и полные характеристики всех самолетов.



EXE Андрей Ламтюгов

Симуляторы: виды на урожай-99

A-10 Thunderbolt	Jane's Combat Simulations	Лето
EF-2000 v.3	Digital Image Design	2-й квартал
F-16 Aggressor	Virgin	1-квартал
Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe	Activision	1-й квартал
Fighting Steel	SSI/Mindscape	1-й квартал
Flanker 2.0	SSI/Mindscape	Март
Fleet Command	Jane's Combat Simulations	Февраль
Flight Combat	Looking Glass	2-й квартал
Fly!	Terminal Reality	2-й квартал
Gunship III	MicroProse	3-й квартал
iA-10 Warthog	I-Magic	3-й квартал
MiG-29	Microprose	3-й квартал
MiG Alley	Empire Interactive	1-й квартал
Nations: Fighter Command	Psygnosis	2-й квартал
Panzer Elite	Psygnosis	1-й квартал
Silent Hunter II	SSI	2-й квартал
Su-35	GL Inc.	1-й квартал
Super Hornet 2000	Digital Integration	1-й квартал
Wings Of Destiny	Psygnosis	1-й квартал

ЭТОТ ОГРОМНЫЙ, огромный, огромный мир

"ВАВИЛОН" В БУТЫЛКЕ, ИЛИ ДОЖИВЕМ ДО СЕНТЯБРЯ

С Дэвидом ДЖЕРИНДЖЕРОМ (David Gehringer) мы познакомились на ECTS. Его компания, Yosemite Entertainment (где он трудится менеджером по маркетингу продукции), представляла там свой замечательный космический симулятор, и я честно на нем полетала — без особого успеха, но с изрядным удовольствием. Демонстрировал игру именно Дэвид — ему мы и решили задать свои "вавилонские" вопросы, когда игрушка немного окуклилась.

BABYLON 5: SPACE COMBAT SYM

Yosemite Entertainment
www.b5games.com, www.sierrafx.com
Сентябрь 1999 г.

Видимо, моя "странная" манера долго-долго лететь вперед, потом не менее долго вертеться на месте, стреляя изо всех орудий в тишину космоса, а затем зависать в межзвездном пространстве и тупо спрашивать что-нибудь типа "What should I do next?" "растрогала" Дэвида — и на вопросы он ответил сразу и охотно, и вовсе не обиделся на туманные наезды на тему "А почему не адвенчура?". Тем более что и "вавилонский" квест не за горами — уже начата работа над новой игрой серии, на этот раз именно квестом, хотя и "реально-трехмерном". Об этом и был наш первый вопрос.

Game.EXE: Yosemite начала работу над адвенчурой по "Вавилону-5"... Мы слышали, что она будет создаваться на "движке" от Unreal...

Дэвид Джеринджер: Engine космического симулятора — наша внутренняя разработка, а что касается новой адвенчуры... я пока не в праве официально объявить, какой "движок" будет в ней использован. Могу, впрочем, отметить, что ваши предположения о его прототипе верны. Разработка только начата, даже дизайн-план еще не утвержден — квест вряд ли будет закончен раньше 2001 года.

Действие игры будет происходить на "Вавилоне-5", и сам JMS (Майкл Стражински) будет принимать непосредственное участие в разработке сценария. Качество гарантируем: работу ведет студия, когда-то ставшая началом Sierra, и опыт в создании великолепных "приключенческих" игр у нее огромный.

.EXE: Вы планируете создать целую серию игр про "Вавилон-5". И первым будет экшен...

Д.Д.: Да, мы предпочли сначала поставить на космический экшен-симулятор — просто у игр этого жанра аудитория шире, и это отличный способ познакомить геймеров с миром "Вавилона-5". Когда они достаточно "втянутся" и полюбят его, мы сможем сделать квест, посвятив больше внимания характерам и сюжету. Надеюсь, получится!

.EXE: А насколько активное участие принимают в работе над вашим первым проектом сами "вавилоняне"?

Д.Д.: Как я уже сказал, Майкл Стражински, автор "Вавилона" и "Крестового похода" (Crusade) — сериала, продолжающего историю "Вавилона", написал большую часть сценария и многое сделал для определения дизайна игры в целом. В игре используются те самые, "настоящие", модели, созданные студией Netter Digital для "родного" шоу. Количество полигонов в них будет уменьшено, но разрешение 1600x1200 обеспечит почти телевизионное качество изображения.

.EXE: Как события игры связаны с фильмом?

Д.Д.: Действие игры охватывает период от окончания пятого сезона и до начала "Крестового похода". Между двумя частями сериала получается интервал в пять лет, и наша игра — именно о том, что случилось за этот срок.

.EXE: А все-таки — что там будет происходить, кого мы увидим, какова будет "наша" роль?

Д.Д.: Новая игра — полноценная часть истории "Вавилона-5", именно такой ее хочет видеть JMS. Пока мы изо всех сил скрываем сюжет игры, но могу сказать, что вы станете новым пилотом Starfury, только что попавшим на "Вавилон". Вы будете получать боевые задания и — в зависимости от ваших успехов — приобретать все большее влияние, что позволит вам принимать все более важные решения.

Принцип игры — "вселенная в бутылке". Искусственный интеллект правит всем и сам принимает решения. Вы, играя, тоже сможете принимать множество решений — скажем, продолжить выполнение миссии или отправиться на спасение транспорта, пославшего сигнал бедствия. Разумеется, все последствия остаются на вашей совести.

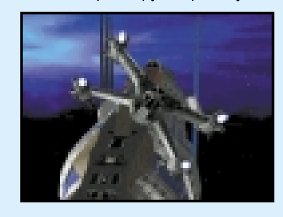
Как и в самом фильме, здесь не все будет таким, каким кажется. Наша "вселенная в бутылке" предоставит вам великолепную возможность переиграть все по-новому — ведь она будет изменяться каждый раз, когда вы начинаете игру. В отличие от других космических симуляторов здесь вы можете смело провалить задание и продолжить игру — никто не заставит вас проходить миссию раз за разом, пока все не получится. В то же время неуспех операции или поражение в битве будут иметь свои последствия, и вам придется с ними справляться...

.EXE: А любимые герои?.. Увидим мы их?

Д.Д.: В игре будут участвовать актеры из фильма, но я пока не могу сказать, кто именно. Будут присутствовать все расы "Вавилона" — это неотъемлемая часть сюжета. Нам предстоит справиться с таким количеством разных народов, где каждый — со своими военными и политическими планами... Между прочим фанаты "Вавилона" обнаружат в игре корабли, которых никогда прежде не видели. Многие расы неоднократно появлялись в фильме, но их корабли в кадре не возникали — или, скажем, был показан только транспортник или боевой корабль. Мы пригласили того же дизайнера, чтобы он придумал остальные корабли, — и Babylonian Productions их одобрила.

.EXE: Насколько велика "площадь игры"? Ограничимся мы "Вавилоном", или?..

Д.Д.: Игра будет жестко ориентирована на жанр "экшен", с упором на космические битвы.









Симулятор основан на реальной физике, он позволит выполнить любой маневр, продемонстрированный в фильме. Вы сможете, например, развернуться в полете на 180 градусов и открыть огонь по кораблю, который пытался напасть на вас сзади, — при этом продолжая полет в первоначальном направлении! Сделать это ничего не стоит, одно нажатие кнопки на джойстике — и готово!

Мир игры просто ОГРОМЕН — более 100 географических точек, свыше 1000 кораблей! Игра сделана с таким размахом, какой ни одному космическому симулятору еще не снился! Еще никогда игровой мир не был так велик и детализирован.

.EXE: Хочется вам верить... А будут ли в игре настоящие "вавилонские" видеопоследовательности, специально снятые для нее?

Д.Д.: ДА! Конечно!

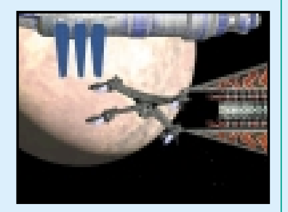
.EXE: Тогда самый последний и важный вопрос: КОГДА?

Д.Д.: В сентябре 1999-го!

.EXE: Большое спасибо, Дэвид! Будем ждать с нетерпением!

P.S. Кстати, нынешнее название игры — **Babylon 5: Space Combat Sym** — все еще не может быть названо окончательным. Это как бы рабочий вариант, сообщенный нам Дэвидом под большим секретом...

EXE Вопросы задавала Наталия Дубровская



Игра в Монику

FLEET COMMAND

Jane's Combat Simulations
Electronic Arts
Февраль-март 1999 г.

Как известно, телекомпания NBC, игровая корпорация Electronic Arts (включая ее самую главная часть — Jane's Combat Simulations) и некая Моника Левински сосуществуют на одном отрезке времени — и однажды все у них как-то перемешалось...

А главную роль в "братании" указанных выше повсеместно известных фирм и госпожи сыграли такие интересные и близкие нам факторы, как топографически достоверные ландшафты Ирака в джейнсовских играх F-15 и **Fleet Command** (последняя выйдет в феврале-марте сего года), высокое качество их (игр) графики, ну и, конечно, всякие мелочи из биографии молодой особы, приведшие к неприятностям на упомянутых ландшафтах.

Сотрудничество NBC и Jane's началось примерно за шесть недель до начала операции Desert Fox. Тогда произошло очередное обострение ситуации, правда, мирно разрешившееся. В эти шесть недель телевизионщики времени не теряли, и когда удары американоангличан все же состоялись, телевизионная сеть NBC в первом же выпуске новостей продемонстрировала зрителям наглядную иллюстрацию происшедшего, подготовленную при помощи названных игр. Детали операции были недоступны широкой общественности, а потому авторы просто сгенерировали несколько произвольных миссий.

Видеоряд включал в себя пуск "Томагавка" с надводного корабля (именно это изображено на одном из наших скриншотов) и полет





ракеты над топографически точной территорией Ирака — здесь отличился Fleet Command. Было решено также показать, как работают по наземным целям боевые самолеты — вот тут-то и пригодился F-15, с его помощью был продемонстрирован Багдад "с высоты птичьего полета".

И еще о Fleet Command. На данный момент будущее связки "стратегия — симулятор" находится под вопросом. Если раньше о стыковке FC — 688(I) Hunter/Killer разработчики говорили как о чем-то практически состоявшемся, то сейчас их тон несколько изменился: да, может быть, мы так полагаем...

Дальнейших работ по 688(I) пока не ведется, хотя по крайней мере один раз представители EA упомянули некую "688 Gold", в которую должны войти долгожданная кампания Under Ice, модуль, обеспечивающий стыковку с Fleet Command, и ряд других "фич".

Скорее всего, триумвират "Electronic Arts, Jane's и Sonalysts" вернется к работам над продолжением этой великолепной игры после выхода Fleet Command (пока что мы не располагаем даже демо-версией FC). Время покажет.

EXE Андрей Ламтюгов

Варгейм за плохих и хороших

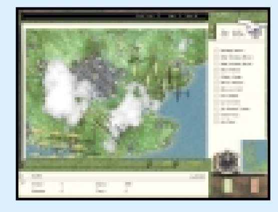
BATTLE OF BRITAIN

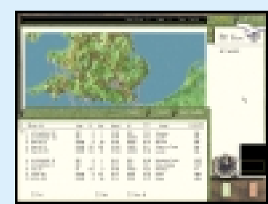
TalonSoft
www.talonsoft.com
Зима 1999 г.

Аккуратная, словно первоклассница-отличница, и настойчивая в достижении цели (а цель у нее одна — качественно и в срок обваргеймить все играющее население планеты), словно вышедший на ударную вахту штамповщик-стахановец, славная компания TalonSoft продолжает ковать игры на темы второй мировой. На этот раз "талоны" вспомнили о налетах гнусных фашистов на оплот западной демократии, страну Великобританию, в 1940 году.

Battle of Britain — вот название очередного исторического варгейма верной себе и своим поклонникам фирмы. Кстати, в создании игры участвуют Гари Григсби и Кейт Бророс — разработчики знаменитых и авардоносных Steel Panthers.

Поиграть дадут и за Германию, и за Англию. В первом случае нам предстоит чертовски тяжелая и сомнительная в плане гуманизма работа: до 100 (!) вылетов в день, с самоpучным выбором цели каждому самолету (а выбор большой — порядка 300 объектов!), времени выполнения, высоты полета и даже его маршрута. Возможно также создание расписания вылетов и объединение бомбардировщиков в звенья. Ух ты! А еще обещаны специальные ночные миссии — но говорить об этом подробно прижимистые создатели игры пока отказываются. Так что, может, луны и не будет...



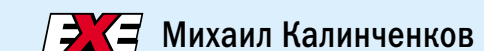


Встав же на сторону Ее Величества, мы получим в свое распоряжение наземные силы и войска ПВО. Задача — уводить части из-под огня и всячески противодействовать авиации противника. Благородно и мужественно.

Кто еще не знает, конек TalonSoft — историческая достоверность, поэтому стопроцентно реальные бомбардировщики и истребители второй мировой прилагаются. Более того, даже имена пилотов будут настоящими — Джон Кожедуб, Ян Покрышкин, Саймон Коккинаки!..

Конец зимы. Уверен, операция по спасению Англии начнется точно в этот срок (то есть 28 февраля).

EXE Михаил Калинченков



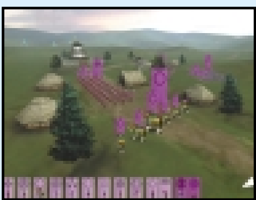
Харакири или сепукка?

БЕЗ МИССИЙ, ИЛИ САМ-СЕБЕ-СЮЖЕТ

SHOGUN: TOTAL WAR

The Creative Assembly
Electronic Arts
www.ea.com
Весна 1999 г.

Революция начинается незаметно. В то время как поклонники action носятся в вихре голливудских сюжетов и ловят кайф от лазанья по чужим карманам, стратегоманы откровенно скучают. Ибо "все уже было"! Клоны, пусть даже и трехмерные, не в состоянии пока тягаться со StarCraft. Повторения старых шедевров выглядят проще оригиналов. Походовые стратегии вырождаются в ходе бесконечных инцестов, а их аскетичные младшие братья — wargame'ы — пользуются весьма ограниченной популярностью. Будущее стратегических игр просматривается в 3D-мире и реальном времени, но нам надоело проходить эти бесконечные "миссии" и строить бессчетные townhall'ы. Мы любим Dark Omen и Myth, но хотим получить более сложную игру — со строительством, экономикой, наукой — и БЕЗ МИССИЙ.





Похоже, разработчики наконец поняли свою ошибку и начинают копать в правильном направлении. Рецепт коктейля прост: Стратегия + Тактика + Современные технологии. Фраза "нелинейный сюжет" теряет свой смысл, потому что игрок каждый раз творит этот сюжет сам. Здесь нет ничего нового, просто компьютеры за десять лет стали считать немного быстрее. War of the Worlds (см. прошлый номер .EXE) — первый звоночек. Игра, которая может стать шагом номер два, называется **Shogun: Total War**.

Первое впечатление после рассматривания картинок через филателистическую лупу — Myth с "высоко поднятой головой". Милосердный угол наклона камеры позволяет рассмотреть горизонт, далекие горы и окрестные холмы так, как это обычно делают живые люди, не ограниченные мощностью процессора и объемом памяти 3D-акселератора. Следующее открытие — количество участников. Если в Myth в бою сходилось едва ли больше сотни человек/монстров, то здесь сотня — самый что ни на есть минимальный размер отряда. Впервые, пожалуй, за всю историю компьютерных игр мы видим реалистичную картину поля боя глазами живого человека, полководца. Весьма правдоподобный 3D-рельеф и ТЫСЯЧИ самостоятельных участников. Что это? Новое поколение wargame'ов, вид изнутри? Оказывается, нет. Все гораздо сложнее и интереснее...

САМУЮ МАЛОСТЬ ИСТОРИИ

Разработчик "Сегуна", The Creative Assembly, — студия со стажем. Ребята начали тянуть свою лямку на ниве игрописания аж в 1987 году. В 1993-м они попали под гигантское уютное крыло Electronic Arts и вплотную посвятили себя созданию спортивных симуляторов. За плечами CA такие хиты, как FIFA International Soccer, Rugby World Cup 1995 и даже симулятор футбола по австралийским правилам Australian Rules Football, который свел с ума всех без исключения фанатов этого имбецильного спорта на той стороне земшара. В 1999 году команда собирается закрепить успех тремя новыми шедеврами, что-то из области крикета, регби и футбола '99. Впрочем, ирония, как вы понимаете, здесь не уместна. Спортивные симуляторы — это золотая жила для издателей и разработчиков, причем бездонная. Пока люди будут протирать штаны перед телевизором с банкой пивка и болеть на стадионах, очередной симулятор "вид спорта-"текущий год" будет иметь гарантированный успех.

Почему же 20 месяцев назад The Creative Assembly бросили свои силы на совершенно не спортивный и очень даже рискованный проект? Может быть, Assembly вдруг почувствовали себя менее Creative? Скучно из года в год заниматься одним и тем же... (Помните, главный придумщик Total Annihilation, Крис Тейлор, в свое время тоже покинул "большой спорт"...)

КАКОЙ ДАЙМЬЕ НЕ МЕЧТАЕТ СТАТЬ СЕГУНОМ!

Образованные читатели уже поняли, что место действия игры — Япония. Наверняка, многие с удовольствием прочли роман Джеймса Клавелла "Сегун" — роман хороший, несмотря на то что автор — американец, тема — "самураи", а книга издана в серии "Бестселлеры Голливуда". Именно эта книжка сделала в нашей среде популярными фразы "Господин, разрешите смыть позор сепуккой" и "Отрежь мне голову, когда агония станет неуправляемой".



Нет, игра никакого отношения к роману не имеет, разве что исторический период один и тот же. Разработчики привлекли в помощь доктора Стивена Тернбулла (Dr Stephen Turnbull), "ведущего специалиста по культуре самураев" из университета Leeds, так что, надеемся, великолепная тема не будет превращена в комикс.

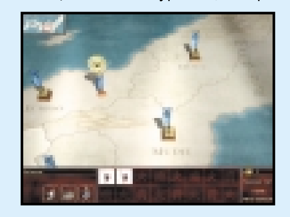
Гражданская война. Император — просто игрушка в руках политических сил, страна развалилась на множество независимых феодальных княжеств, каждым из которых заправляет свой "даймье". В своем княжестве самурай — царь и бог, но чтобы управлять страной, нужно стать сегуном. В борьбе за власть в ход идут любые средства — грубая сила и тонкая лесть, подкуп и шантаж. Религия, честь, политика, война — переплетены в тугом узле, распутывать который каждый будет по-своему. Впрочем, это лишь красивые слова. А на самом деле будет вот что.

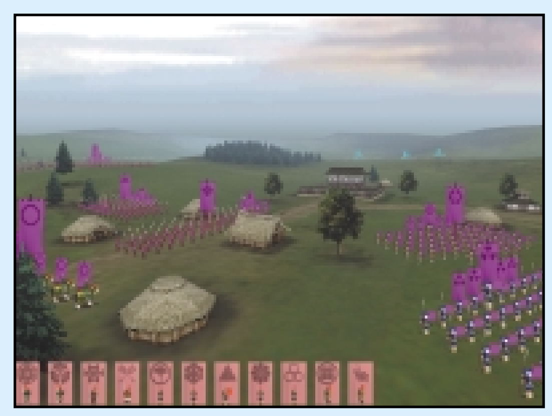
СТРАТЕГИЯ

Игра делится на две части — походовую стратегическую и "трехмерную Myth-образную" тактическую. На стратегическом этапе игрок, склонившись над картой Страны восходящего с., проявляет заботу о подданных своей провинции. Забота в основном заключается в тщательном сборе налогов с населения. Заработанные таким образом деньги правитель вкладывает в обучение новых действующих лиц, самураев, ниндзя, монахов-воинов и даже... гейш. Кроме того, мы возводим укрепления и замки, от простеньких деревянных до вечных каменных. Наши доверенные лица отправляются по городам и весям, заключая торговые и политические союзы, шпионы выслушивают последние инструкции, а наемные убийцы разрабатывают планы проникновения в покои конкурирующих даймье. Когда все, до последнего отряда, получают свои приказы, нажимается кнопка "Конец хода" — и картина приходит в движение. Если два вражеских отряда встречаются на одной территории, игра переходит в фазу номер два.

ТАКТИКА

Тактическая часть похожа на сильно увеличенный в масштабе Dark Omen. Отряды пеших и конных воинов, лучники и даже мушкетеры (всего около 15 типов войск) небрежным движением мыши отправляются в бой. Каждый отряд — это живой организм. Люди устают, теряют мотивацию, приобретают опыт. Трехмерный рельеф, реальная физика, смена дня и ночи, дождь, снег и туман, влияющие на ведение боевых действий, — "движок" обещает быть на уровне, не зря



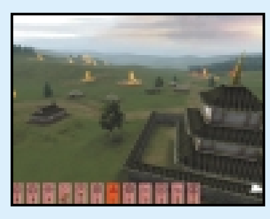


же авторы из года в год шлифовали его на бесконечных 3D-спортсимуляторах!

Конечно, при сильном приближении фигурки воинов теряют человеческое подобие, становится заметной угловатость архитектурных построек. Но это вполне честная плата за право принять участие в настоящей, полномасштабной битве. По заверениям программистов, графическое ядро игры сумеет выжать из вашей системы максимум, что бы ни находилось внутри железной коробки — Voodoo 2 SLI или пятилетняя пыль на S3 Trio 64V+.

СЛЕДУЯ ЗАВЕТАМ САН ТЦЗУ

Как мы все знаем, количество полигонов в секунду и разрешение 1280x1024 не делают из красивой стратегической игры хорошую стратегическую игру. Для настоящего успеха нужен толковый AI и верный баланс сил. И если насчет баланса пока ничего не известно, то с AI, по заверениям авторов, все будет очень хорошо. Якобы программисты "заложили в компьютер" все 200 с лишним заповедей великого полководца Сан Тцзу (Sun Tzu), перемешав их с тактическими приемами других известных генералов древности и получили в итоге настоящего монстра. Более того, электронный мозг противника открыт для свежих идей и адаптируется к стилю живого соперника. Хороший игрок может вышколить AI в своей копии Shogun, записать его на диск и передать другу — пусть помучается. Сколько в этих словах рекламы, а сколько правды, покажет время, но верить в чудо очень-очень хочется. Кто знает, а вдруг в Creative Assembly действительно разработали новые алгоритмы AI, отточив их в ходе бессчетных футбольных баталий по имбецильно-австралийским правилам...



Еще один важный момент. При желании, игрок может опустить стратегическую часть, проходя только одиночные сценарии на манер Myth или Dark Omen. Или, напротив, отказаться от тактических сражений в реальном времени, превратив "Сегун" в чистую походовую стратегию. В первом случае игра займет минуты, во втором — дни, ну а полная кампания отоврет вас на неделю с гаком. Многопользовательский режим — по сети, через Интернет, по "шнуру" и даже электронной почте.

Звучит многообещающе, верно? Если вам так не кажется, рекомендую срочно засесть за одноименный роман. Если читать не спеша, к выходу игры вы, гарантирую, насквозь проникнетесь самурайской эстетикой. Харакири юбер аллес?

EXE Олег Хажинский

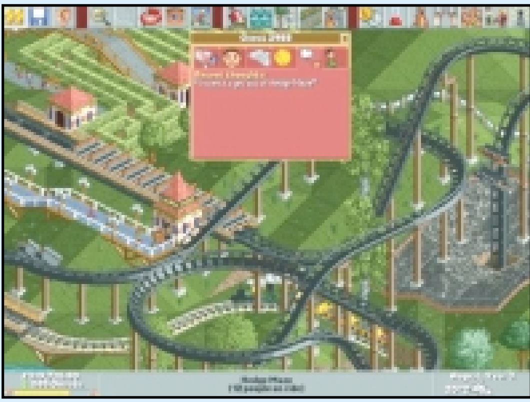


Тикуновый бум

ROLLERCOASTER TYCOON

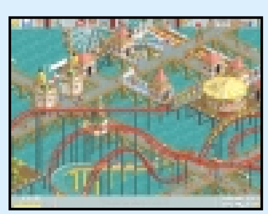
MicroProse
www.microprose.com
Март 1999 г.

Что они себе позволяют!!! Не успели мы излечиться от железнодорожной лихорадки, как нам уже подсовывают очередную суперфинансовую забаву — **RollerCoaster Tycoon** от MicroProse. Вот это и есть то, что я называю "настоящая забота о больных".

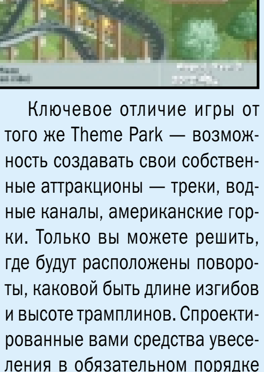


Игроки со стажем сразу же заметят необычайную схожесть игры, чей выход "официально намечен" на нынешний март, с древним, но до сих пор завораживающим Theme Park. Why? Да потому, что цель наша — построить собственный парк развлечений, сделать его прибыльным и привлечь максимум посетителей. То есть сначала привлечь, а потом сделать. То есть лучше все сразу и побольше... Для чего край как необходимо воздвигать различные аттракционы, карусели, кафе и прочие заведения для отдохновения трудящих. А потом за ними, заведениями, следить, словно коршун за жирной добычей: чистить, обихаживать, ремонтировать (ну чем не паровозы!), апгрейдить...

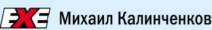
Цены на все эти развлекушечки мы, будучи знатными капиталистами, устанавливаем сами. Имеется даже элемент исследования: если вложить некоторую сумму в изобретение новых удовольствий (например рога изобилия... гм, шучу), в парке всегда будут новые аттракционы — и, следовательно, больше посетителей. Туповатые конкуренты, естественно, умирают от зависти и истощения кошельков. Кстати, с каждым из посетителей можно побеседовать и в ходе блиц-опроса выяснить "мнение рядового потребителя" о результатах ваших тяжких трудов.

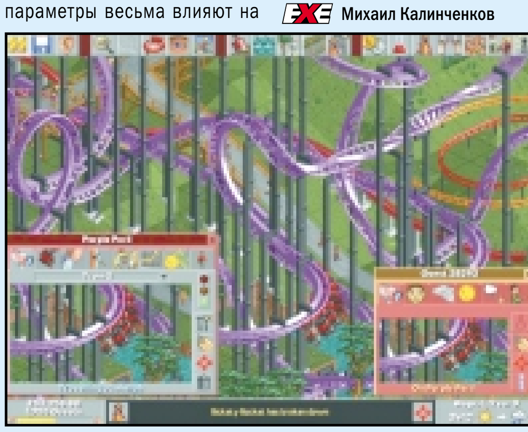


Ключевое отличие игры от того же Theme Park — возможность создавать свои собственные аттракционы — треки, водные каналы, американские горки. Только вы можете решить, где будут расположены повороты, каковой быть длине изгибов и высоте трамплинов. Спроектированные вами средства увеселения в обязательном порядке тестируются на предмет остроты ощущений и безопасности — эти параметры весьма влияют на количество посетителей. К другим особенностям можно отнести возможность расширять площадь вашего ЦПКиО, скупая близлежащие земли, а также изменять рельеф по желанию играющего. В игру включены несколько сценариев с конкретными целями: добиться определенного рейтинга, повысить число посетителей к установленному сроку и т.д. Успешно справившись с одним сценарием, можно заняться другим.



Да! Не стоит забывать и про такие незначительные составляющие, как графика и звук. Странно, но MicroProse постаралась на славу: мы можем рассмотреть весь парк в мельчайших подробностях, понаблюдать за каждым посетителем и даже... вдоволь посмеяться над выражением его физиономии, которому приказано меняться от аттракциона к аттракциону. А звук, что нам обещают! Дикие вопли из "Дома привидений", мощное "техно" на "Автодроме"... Ей-богу, настоящий парк имени великого пролетарского (что в Москве)... Хочу.


EXE Михаил Калинченков



ОЧЕРЕДНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ MICROSOFT

"Ни дня без покупки". Чей лозунг? Правильно: на этот раз компания Microsoft объявила об оптовой закупке небезызвестной фирмы FASA Interactive. Да не одной, а вместе с ее "родителем" — компанией Virtual Worlds. И о чем бишь это говорит? О том, что отныне самый большой друг геймеров обладает правами на эксплуатацию вселенной BattleTech. Нет, только не надо делать такие постные лица, я вас умоляю! FASA, назло врагам, будет продолжать работы над MechWarrior 4 и MechCommander 2. Кроме того, по заверениям покупателей, приобретение никак не повлияет на выход MechWarrior 3, намеченный на этот год. Хай живе Билли Г.!

TAKE-TWO INTERACTIVE РАЗДАЕТСЯ ВШИРЬ

Перейдя (фактически) из разработчиков в издатели, Take-Two продолжает свою пугающую экспансию: ее новым приобретением стала фирма TalonSoft, крупнейший разработчик варгеймов (среди них — знаменитая серия Battleground, а также вышедшие в прошлом году Operational Art of War и West Front). По словам представителей Take-Two, с приходом в их семью TalonSoft варгеймы "обязательно займут подобающее им место в мире компьютерных игр". Что бы это значило? Неужели то, что варгеймерские доллары теперь потекут в кошелек Take-Two?!

СИМУЛЯЦИЯ INTERNET: НОВАЯ ВЕРСИЯ

Увидела свет новая версия эмулятора Kali 1.60. Теперь геймерам обеспечена поддержка NBA Live 99 и Ancient Conquest; всех игр, использующих Direct Play, а также StarCraft 1.04 и Brood War. Новая версия работает под Windows 95, Windows NT, Windows 98, OS/2 и DOS.

ПРОЩАЙ, ЛЕГЕНДА...

Моя персональная фаворитка (и не надо грязи!) — фирма Legend Entertainment, прославившаяся не только лучшими квестами в мире (упомянем только недавние Callahan's Crosstime Saloon

Враг мой

ПОЛЕТ НАД ТЕКСТУРОЙ КАК УДОВОЛЬСТВИЕ

"ШТОРМ"
Digital Imagine
"Бука"
www.buka.ru
Апрель 1999 г.

Профессия обязывает быть всеядным: всякий, кто кормится с новостной нивы, подтвердит вам, что способен легко и непринужденно переваривать бестолковые пресс-релизы, нарисованные "на коленке" скриншоты и даже отпечатанные в роскошных "импортных" типографиях пресс-паки. Но иногда, иногда так хочется себя побаловать! Отловить где-нибудь свежую "демку", вонзить зубы в ее молодое тело и насладиться ароматом хлынувшей в горло горячей крови. К счастью, разработчики, эти лучшие друзья журналюг, подобную "бесцеремонность" в обращении со своими детьми даже приветствуют...



Но — хватит вампирской лирики! Но — ближе к телу! Наша сегодняшняя жертва — **"Шторм"** от питерской команды Digital Imagine (в России игру издает компания "Бука"). Со времени нашего прошлого рассказа (см. #6'98) не изменился лишь ее жанр — это все еще "полет над текстурой", как ласково формулирует старик ПэЖэ. Все остальное подверглось тотальной переработке, зачистке, покраске и последующей полировке. Но главное — игра вдруг покрылась сюжетной линией и, соответственно, обросла... смыслом, скажем так.

ВНЕЗАПНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

...Прошло лет этак сто. Большая Галактическая Империя ввязалась в не менее Большую Гражданскую Войну, одним из последствий которой стала потеря контактов с некоторыми удаленными колониями. Война постепенно сошла на нет, взамен развалившейся империи образовалась Галактическая Федерация (конечно же, Большая), а через пару сотен "с хвостиком" лет (а именно в 2320 году), проводя плановые исследования, федералы наткнулись на бывшую велианскую колонию.

Тут-то и выяснилось, что во время войны велианцы обнаружили заброшенную базу другой цивилизации и, скучая в изоляции от всего прочего мира, почти двести лет усиленно копались в чужих технологиях. И небезрезультатно. Основными направлениями их исследований были генная инженерия, клонирование, киберостроение и, разумеется, мгновенный нуль-транспорт (Zero-T). Куда же без него, родимого.

Родимый, кстати, сразу же стал чрезвычайно популярен по всей Федерации. Любая мало-мальски состоятельная планета стремилась приобрести себе хоть одну станцию Zero-T, велианские заводы с трудом справлялись с потоком заказов, межпланетные перевозки переживали невероятный бум. И вряд ли тогда кто-нибудь догадывался, что это было... началом конца. Да...

Как сейчас помню: в 2351-м все станции нуль-транспортировки неожиданно перешли в "недокументированный" режим. Оказалось, что один из блоков станций (позже названный Suppressing Field Generator, или SFG), являясь "троянским конем", начал создавать неизвестное поле, выводящее из строя подавляющее большинство военной техники и обеспечивая тем самым неприкосновенность станций. Чуть позже на планеты Федерации хлынут ударные велианские киберлегионы. Начнется новая война, названная "Zero Expansion".

ОФИЦЕРЫ БУДУЩЕГО

Вы, должно быть, уже решили, что вам предстоит ставить на место зарвавшуюся колонию, возглавив королевские войска?

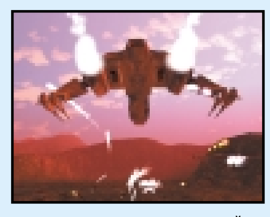
Может, да, а может, и нет. Свою карьеру вы начинаете в чине очень младшего лейтенанта, и дальнейшее продвижение по службе, увы, не гарантировано. Сюжет, как принято нынче, нелинеен. Вкратце: имеется дерево миссий, в узлах которого происходит ветвление в зависимости от того, насколько успешно вы выполнили предыдущую миссию или (порой) по воле генератора случайных чисел. Очередная миссия может либо быть



жестко заданной для данного узла, либо выбираться из списка подходящих по сюжету.

Если по каким-то причинам вы не выполняете обязательные миссии (причина чаще всего банальна — вас убивают), то их выполнит AI, но этот факт неблагоприятно отразится на вашем рейтинге. Впрочем, всегда остается возможность вернуться и попытаться пройти злополучную миссию еще раз.

Получив задание, вы можете выбрать себе соответствующую машину. В полной версии игры будет около десятка моделей, отличающихся как техническими данными, так и вооружением. Это быстрее летает, это быстрее стреляет, а вон то — лучше маневрирует. Авторских находок здесь не предвидится, главное — чтобы был соблюден баланс, дабы игроку действительно пришлось думать, какой корабль выбрать, а



не летать все время на одной — полюбившейся — модели.

СЛАДКОЕ

На десерт, естественно, подается графика — гурманы мы или нет?! Вкусная, сочная графика. Скриншоты, конечно же, неспособны передать всей динамики игры, а главное, постоянно отстают от процесса разработки. Короче, смотрите на картинки, но глазам — не верьте! Лучше послушайте, как все это было "на самом деле".

Летим. (Это, кстати, главное ощущение от игры.) Летим! Устало щурим глаза от ослепительного солнца, ярчайшими бликами разбивающего свои лучи о лобовое стекло кабины. Взгляд с удовольствием отдыхает в холодной тени, заполняющей глубину каньонов. Чуть вдалеке (туда мы, собственно, и направляемся) "висит" громадный велианский крейсер, освещенный вспышками выстрелов и разрывов. Вокруг — суетятся истребители — наши, вражеские... Чу! Один из "наших" (дурилка картонная!) неудачно вильнул и, попав под огонь пушек крейсера, стремительно понесся к земле. Вспышка, взрыв... Отряд не заметил, а бой продолжается...

Проливной дождь, видимость отвратительная. Но надо взлетать, родина жаждет. Летю! В стороне замечаю группу тяжелых танков, медленно ползущих в сторону велианской базы, — мы дол-

жны (родина-мать приказала!) прикрывать их с воздуха. Но земля вокруг колонны вдруг покрывается огненной сеткой взрывов — стоящие невдалеке "цветочки" оказались частью обороны велиан. Пара залпов — и ближайший из них куксится и вянет. Неча.

И, как бы в отместку за сей вандализм, из тумана мгновенно выныривают велианские истребители...

Феерия эффектов, динамическое цветное освещение, правильные тени, шикарная "система частиц" (particles), реализующая спецэффекты, погоды (написано правильно), настоящая вода (с волнами и отраженным небом)...

Скажу без обиняков (и пусть потом товарищи осудят меня товарищеским же судом — ничего не боюсь!): "Шторм" меня зацепил — хоть я и не поклонник этого жанра (как я отмазался, а?). Тому есть две причины. С одной стороны, игра и правда хороша! А с другой — хороша, и все тут. И если еще учесть, что она весьма далека от завершения, что многое еще не сведено воедино, что многого в ней еще просто нет, — начинаешь всерьез опасаться за свое свободное время в месяце апреле (авторы планируют закончить разработку именно к этому сроку). А еще очень хочется, чтобы ребятам удалось к прекрасной графике привязать столь же приятный gameplay. А еще очень жалею, что поддержка многопользовательского режима планируется пока лишь для локальных сетей.

И вот еще что. В течение полугода после выхода игры планируется выпустить add-on с еще одной кампанией и развитой



поддержкой сетевой игры. Massive multiplayer up to 128 players, dedicated server, deathmatch, teamplay, Capture the Fort... Знающим людям эти слова скажут очень многое.

 Роман Косенко

Недетский мультик

ВОНЮЧЕ, ГРУБО, ЗРИМО, ИЛИ ОДНОИЗВИЛИННАЯ АМЕРИКА

SOUTH PARK

Comedy Central
Acclaim
southpark.comedycentral.com
Январь 1999 г.

Да, мы этого не видели — и вряд ли увидим. Ну и что? Менее прикольным оно от этого не станет. Разве что предысторию надо будет рассказать чуть подробнее.

Итак, в конце 1995 года коротенький мультик под названием The Spirit of Christmas появился в природе и покорил Голливуд и Интернет. Вопросы типа "кто победит в драке — Иисус Христос или Дед Мороз, в смысле, Санта-Клаус?" у среднего американца всегда стояли высоко по актуальности.

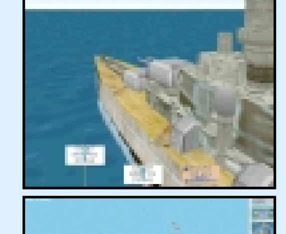
Крупные телекомпании немедленно захотели сделать сериал, но маленько вычистить оттуда непристойности и неприличности. А авторы гордо сказали "Нет!" и согласились на предложение небольшой кабельной сеточки Comedy Central. Так появилось телешоу **South Park**. И моментально завоевало Штаты.

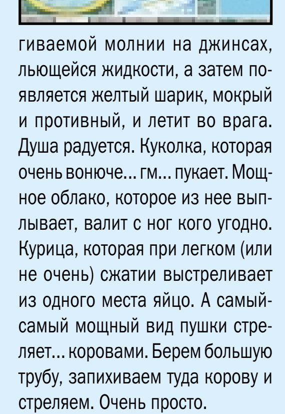
РЖЕВСКИЙ, МОЛЧАТЬ!

Как можно устоять перед милыми кругленькими мальчиками с ангельскими лицами, которые, пардон, пукают... нет, чего уж там, надо соответствовать оригиналу, они не пукают, они п%#ят и ругаются матом. "Тр#%уть в за#%цу" — это нормальное, рядовое выраженьице. Да и выбор тем у ребяток того... В смысле, задевает всех, кого можно задеть. Персонажики типа анимированного и говорящего, пардон, куска фекалиев, прыгающего вокруг, оставляющего коричневые следы и активно нападающего на врагов, — норма, а не исключение.

Надеюсь, моралисты и чистоплюи уже перелистнули страничку, испуганные предыдущим абзацем, и можно спокойно поговорить о самой игре. Итак, очередная трехмерная стрелялка. С махоньким вывертом: никто не умирает. Ибо у Comedy Central тоже есть свой "бзик", и никаких ружей, бомб и ракет не положено. Так что создателям пришлось изворачиваться по полной программе, изобретая оружие, которое не бабахает.

Все перечислять бессмысленно, пройдусь по верхушкам. Снежок — базовый вид издевательства. Альтернативный режим стрельбы — снежок улетает из поля зрения, слышен звук рассте-





гиваемой молнии на джинсах, льющейся жидкости, а затем появляется желтый шарик, мокрый и противный, и летит во врага. Душа радуется. Куколка, которая очень вонюче... гм... пукает. Мощное облако, которое из нее выплывает, валит с ног кого угодно. Курица, которая при легком (или не очень) сжатии выстреливает из одного места яйцо. А самый-самый мощный вид пушки стреляет... коровами. Берем большую трубу, запихиваем туда корову и стреляем. Очень просто.

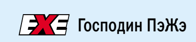
TUROK ПУСКАЕТ ВЕТРЫ

Жаль, бесполезно говорить о героях и сюжете. Оно "не торкнет", ибо кто не видел сериал — тот не оценит, почему радиоактивное излучение от приближающейся кометы, вызвавшее появление гигантских, злобных клонов офицера Барбреди или Большого Веселого Эла, — это так смешно, и почему этот самый Эл, отрывающий у себя вторую голову и бросающий ее на землю, где из нее вырастает очередной клон, — это очень к месту.

Повинуясь чопорным любителям политической корректности, базовая версия игры будет в самых мощных местах заменять слова на писк, но, во-первых, все и так понятно, а во-вторых, обещают массу чит-кодов, догадайтесь, каких...

Ну и, напоследок, о традиционных мелочах, которые в данном случае вряд ли кого-то взволнуют. Графика — полностью трехмерная, на "движке" от Turok 2, но в специфичном South Park'овском стиле, без выкрутасов. Деревья, например, покрашены двумя цветами. Ибо так надо.

Зато на производительности все это отражается жутко хорошо. Жалкий P2-266 с первым Voodoo легко делает 70 кадров в секунду. И это правильно. В январе игра должна появиться, и тем, кто ценит грубый американский юмор и способен его понять, рекомендую смело. А уж тем, кто видел и полюбил сериал, — рекомендую два раза. И Кенни должен умереть! И он это сделает — не один раз!

 Господин ПэЖэ

и Blackstone Chronicles), но и тем, что из-под ее крылышка вот-вот выпорхнут Wheel of Time и Unreal 2, почила в бозе. Отныне она — не более чем лаборатория GT Interactive. Жалко, хорошая была фирма...

КРОВАВЫЙ СЛУХ-3

Больше похоже на слух, но из официальных уст. Брайан Гобл (Brian Goble) из Monolith подтвердил, что игра Blood 3 запланирована, хотя работы еще не начаты — прежде "монолиты" хотят выпустить Mission Pack для Blood 2.

МНОГОСТРАДАЛЬНЫЙ PREY

Смех и грех: 3D Realms опять отложила многострадальный Prey в долгий ящик. Как стало недавно известно, фирму покинули лидер проекта и еще один немаловажный член команды. Президент компании Джордж Бруссар (George Broussard), конечно, заявил, что так и было задумано, — однако выход игры перенесен с весны 1999 года на неопределенный срок в году 2000-м (в лучшем случае).

LOL3 КАК C&C-КЛОН

Lands of Lore 3 в ноябре не вышла, хотя Westwood и обещала. И раньше весны не появится. В данный момент в игру срочно включается уровень, основанный на, простите, Tiberium Sun — произведении той же фирмы, но совсем другого жанра. Уровень будет называться Shattered Desert и представлять собой пустыню, выжженную ядерной войной и отравленную тиберием.

ЕЩЕ ОДНО ПРОЩАНИЕ

Любимый всеми SirTech покидает игровую индустрию — виной тому финансовые трудности и общее разочарование в нашем суровом игрушечном мире. К счастью, фирма заверила, что две самые долгожданные ее игрушки — Jagged Alliance 2 и Wizardry VIII — все-таки будут опубликованы. Первая — весной, вторая — осенью. Будем надеяться.

ПЕРВЫЙ, НЕЗАВИСИМЫЙ, БОЖЕСТВЕННЫЙ

GOD и Miller Freeman, Inc. объявили о проведении первого в

истории Фестиваля независимых игр. Цель мероприятия — предоставить независимым разработчикам со всего мира возможность заявить о своих проектах, а может, и подыскать себе издателя. Фестиваль будет проходить 16-18 марта 1999 года, место проведения — Сан-Хосе. На первом Независимом предполагается представить 30 лучших из неприкаянных игр. Главный приз за лучшую независимую игру года — 10000 долларов. Более подробную информацию можно найти на www.indiegames.com или www.gdconf.com.

ТЕБЯ ПОСАДЯТ...

Закончен судебный процесс по делу Ultima Online. Еще в марте обиженные игроки (в лице целой толпы адвокатов) обвинили фирму Origin и ее ответственную "маму" Electronic Arts в срыве договора, нарушении гарантий и массе других мелких финансовых гадостей. Теперь, по решению суда, признанные виновными вершители онлайновой революции должны сделать пожертвование Музею технических инноваций Сан-Хосе, Калифорния — 15000 долларов. А еще враждующие стороны обещали больше не ссориться и сами оплатить судебные издержки. Приговор окончательный и осмеянию не подлежит.

...А ТЫ НЕ ВОРУЙ!

Хорошо известная в нашей игровой индустрии немецкая фирма TopWare решила поставить на место немаленькую компанию под названием Electronic Arts. Несчастный монстр попытался купить у TopWare некий компилятор — и передумал. Но посмотреть товар вблизи и узнать кое-какую "закрытую" информацию успел. Повернувшись затем к продавцу задом, EA времени не теряла — и сама выпустила очень похожий компилятор, в тот же день и по той же цене, что и TopWare. Последняя обвинила EA в промышленном шпионаже и нарушении договора о неразглашении и подала иск. Комментарии — по окончании процесса.

EXE Н.Д.

"Ил-2": ключ на старт

ЛУЧШИЙ ШТУРМОВИК ВТОРОЙ МИРОВОЙ СНОВА В НЕБЕ. ВИРТУАЛЬНОМ

"ИЛ-2"
Maddox Games
"1С"
www.maddox.aha.ru
2-й квартал 1999 г.

...Ожидать подобного от Maddox Games (MG), московской компании разработчиков, на счету которой сугубо научно-фантастические сугубо экшены MadSpace и Z.A.R., кажется, не мог никто. Но слухами, о том, что компания, расставшись со своим верным издателем Auric Vision, делает нынче симулятор "самого русского", самого... как бы это поточнее... самого что ни на есть приземленно-реального ("летающий танк" — это о нем), а еще — самого успешного из отечественных самолетов-штурмовиков (потому, наверное, и реального, настоящего) — Ил-2, земля, начиная с осени прошлого года, полнилась вполне исправно. И мы решили их наконец проверить, а правда ли...

Оказалось — правда. Оказалось — **Олег МЕДОКС**, руководитель MG, и в самом деле с головой ушел в виртуальную авиацию, и его "Ил-2" (для иностранцев это называется "IL-2 Sturmovik") вот-вот готов взлететь с аэродромов, предоставленных компанией "1С", ставшей издателем игры.

Наш корреспондент побеседовал с Олегом. Вот запись этого интересного разговора...

Game.EXE: Здравствуйте, Олег! Давненько вы не бывали на страницах нашего журнала... Но теперь, кажется, повод есть — и очень любопытный... Правда ли, что Maddox Games занята сейчас...

Олег Медокс: Именно так. Авиасимулятор "Ил-2". Прошу любить и жаловать.

.EXE: Но, согласитесь, после MadSpace и Z.A.R. с их футуристическими сюжетами это выглядит несколько необычно. И, возможно, рискованно. Вы вновь хотите удивить играющий мир?

О.М.: Вряд ли... Просто нам до чертиков надоело заниматься виртуальной фантастикой. Скажем так — пока надоело. Оттого и повернулись лицом к истории. Великая Отечественная — вот наш самый главный интерес сегодня. Неплохой повод для создания компьютерной игры, верно?

Что же до фантастики... С новым — от "Ила" — engin'ом всегда можно будет вернуться и к StormFighter, и к Z.A.R. Были бы заказчики.



.EXE: ОК, но почему именно Ил-2?

О.М.: Если помните, немцы прозвали это самолет "черной смертью", и это действительно так. Характеристики этого уникального штурмовика, самого универсального и защищенного самолета второй мировой, выпущенного в небо знаменитым КБ Сергея Ильюшина, позволяли вести активный воздушный бой с большинством немецких самолетов, бомбить, обрабатывать скопления танков противника кумулятивными снарядами (до 1400 штук на борту), вести разведку. А еще прибавьте к этому весьма серьезную дальность полета... В общем, Ил-2 — словно создан для компьютерной игры, которая, благодаря ему, может предложить игроку самые интересные и разнообразные полетные задания.

Кстати, вы знаете, что Ил-10 (развитие ИЛ-2) в СССР стоял на вооружении аж до 1957 года, а в отдельных странах и до середины шестидесятых?..

.EXE: Любопытно... Как я понимаю, симулятор ТАКОГО самолета немыслим без неординарного сюжета. Так?

О.М.: И мы так думаем. Главный герой игры окончил летную школу в 1940-м, естественно, лейтенантом, но через год — война, и парень сел за штурвал Ил-2. В 45-м он уже был майором...

.EXE: Ясно. Точнее — не очень, но если дадите поиграть, то... Так, Ил-2 у нас уже есть, что с другой техникой столь сюжетной игры?

О.М.: Мы надеемся, что вся техника (с обеих сторон) будет стопроцентно реальной. Вплоть до того, что ее появление в игре будет соответствовать реальному положению дел того времени. Так, "Тигр" — это 1943 год, Курская дуга. "Пантера" — 43-44 гг. Т-34/76 — 1939 год. КВ-1 — 39-40 гг., КВ-85 — 1942 год. И так далее.

.EXE: Игра будет разбита на кампании?

О.М.: Да, четыре основных кампании. Во-первых, начало войны — Битва за Москву — путь от разгромленных в летние месяцы аэродромов до обороны Москвы глубокой осенью 41 года. Далее — Сталинградская битва: несколько полетов по поддержке войск, обороняющих подступы к Волге, и в Сталинграде — горящие руины, воздушные бои, бомбежка окруженной группировки Паулюса до его сдачи в плен. Потом — Курская дуга: появле-



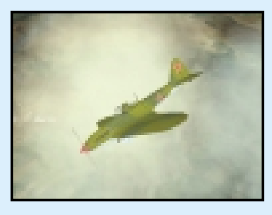


ние Ил-2 с кабиной для стрелка сзади; поддержка войск с воздуха, уничтожение бронетанковой техники противника, рейды в тыл врага, воздушные бои. Наконец, Битва за Берлин: перегон нового самолета Ил-10 на территорию Польши под Кенигсберг, начало боевых действий по прорыву обороны немцев, налеты на укрепленные фортификационные сооружения, воздушная война на подходе к Варшаве, сражения за Берлин...

Каждая кампания разбивается на 5-6 полетных заданий. Всего их будет 20-24 в первой версии игры. Далее, если будет воля народа, — появятся новые наборы миссий.

.EXE: Чуть конкретнее: в чем будут заключаться локальные полетные задания?

О.М.: Мы предполагаем, что содержание полетных заданий может быть следующим: прикрытие с воздуха отступающих советских войск; бомбежка; воздушный бой с бомбардировщиками противника и их прикрытием (истребителями); одиночные вылеты или вылеты в составе звена; уничтожение точечных объектов (например батареи противника); воздушные бои с нападающими на наши объекты бомбардировщиками/истребителями противника; рейды в тыл врага совместно со средними бомбардировщиками; поддержка сухопутных войск во время танкового сражения; разведывательные полеты с возможной случайной схваткой с противником в воздухе или на земле; захват самолета противника (один из звена садится на вражеский аэродром, а мы прикрываем с воздуха, ждем взлета захваченного самолета и конвоируем его на свой аэродром).



.EXE: Отлично, можно сказать, что с сюжетом разобрались. Теперь о том, что называется "интерфейс". Будет ли брифинг перед миссией?

О.М.: Интерфейс программы будет напоминать чем-то интерфейс Z.A.R. — это с одной стороны. А с другой — все будет в то же время иначе. В "хелпе" будет показываться вооружение, берущееся на борт, и то, как его применять. Во время полета пилот всегда сможет посмотреть на карту (легкий уровень сложности предполагает указание текущего местоположения), а также получить прямую справку о наличии на борту конкретного вооружения в дополнение к приборам. Будет и летная школа — возможность потренироваться, пострелять/побомбить.

.EXE: Физическая модель игры. Какова она?

О.М.: Игра будет копировать реальное полетное поведение винтового самолета, включая взлет и посадку. Игроку будет предложено также выбрать режим управления полетом — реальный или аркадный.

.EXE: Fixed. Системные требования, поддержка 3D-ускорителей, звук?..

О.М.: Извините, но слово "поддержка" применительно к ускорителям 3D-графики применено неправильно — игра "Ил-2" просто не будет запускаться без них, этих самых ускорителей! О софтверном рендере как таковом придется забыть, только OpenGL и D3D. И слава богу — нам не придется думать, как обрезать игру для софтверного рендера... Системные требования на уровне Pentium 200, 32 Mb RAM, 6x CD-ROM, звуковая карта, Windows 98 или NT, 3D-ускоритель. Рекомендуемая конфигурация: PII-300+, 64+ Mb RAM, 8x CD-ROM, AWE 64, Voodoo 2. Особо хочется сказать о звуке. Мы собираемся реализовать поддержку новых четырехканальных квадрофонических звуковых карт, вывод реального трехмерного звука как на головные телефоны, так и на простые колонки (включая Hi-End-класс), а также поддержку Dolby Surround для тех, у кого есть домашний театр или подобная карта в PC. Все это уже опробовано в патче для Z.A.R. и успешно работает. Словом, хотите все по высшему разряду — потратьтесь на самый навороченный PC. А P200, SB16, простенький ускоритель — это для новичков...

.EXE: Будет ли сетевая игра?

О.М.: Разумеется. Direct play/Modem/LAN/Internet — вот весь спектр. И не только... Как показала практика игроков-членов Z.A.R.-кланов, сетевой телефон — штука полезная и приятная. Так что если Z.A.R. стал первой в мире экшен-игрой с использованием сетевого телефона, то и пилоты "Ил-2" будут переговариваться между собой по "рации". Такая возможность только усилит эффект от сетевой игры.

.EXE: Сколько человек работает над проектом? Я имею в виду и ваших ребят, и сотрудников "1C".

О.М.: Как ни прискорбно это сообщать, всего 13...

.EXE: А сроки релиза — каковы они?

О.М.: Предположительно примерно в конце весны 1999-го.

.EXE: Спасибо, Олег! Я надеюсь, что редакция еще не раз вернется к теме "Ил-2" от Maddox Games. Ждем демо игры, а потом уже и ее саму. Удачи вам!

.EXE **Беседу вел Александр Вайнблат**

Star Trek: Когда Все Это Кончится?

STAR TREK: NEW WORLDS

Interplay
Апрель 1999 г.

Очередное продолжение "затоптанного в корягу звездного пути" (копирайт Interplay и одного неизвестного товарища) — **Star Trek: New Worlds** — поистине вызывает уныние. Стоило ли покупать лицензию на использование вселенной, чтобы вновь изобрести клон-не-знаю-чего?..



Итак, история получила очередной толчок. Учеными Федерации были открыты новые миры (очень уж их много, и нет конца этим открытиям...), в результате чего между Ромуланами и Клингонами развернулась борьба за обладание ни много ни мало — 25 планетами.

И что же нового мы увидим? Да практически ничего. Суперинновация — игра является ground-based. То есть проходит под лозунгом "Нет космическим баталиям!". Исключительно наземные войска, с исключительно земным оружием (ну, немного модифицированным под будущее — впрочем, все те же ракетные установки, "дизрупторы" и прочая пакость). Да, всего этого еще не было в Star Trek'е, но все уже знают об этом из C&C. Естественно, схема развития сюжета RTS стандартна — колонизация местности, постройка базы, сбор ресурсов, выпуск юнитов, тотальное оскопление противника.

Само собой, Interplay не хочет отставать от продвинутых RTS-товарищей, поэтому игра полностью смоделирована под 3D, со всякими там эффектами. Но кого сейчас удивишь трехмерным рельефом или объемными юнитами? Хочется чего-то свежего... А фанатов попрошу подождать до апреля.

.EXE **Михаил Калинченков**



Смертельный Мэл Гибсон-4

"БОЛЬШИЕ" И "РЕАЛЬНЫЕ" ЗА СТОЛОМ ПЕРЕГОВОРОВ

BRAVEHEART

Red Lemon Studios
Eidos Interactive
www.eidos.com

Появление первых и по-настоящему удачных RTS разделило некогда дружное общежитие стратегоманов имени Большой Космической на две фракции: "стариков" и "молодых". Первые в упор не хотели замечать стратегии в реальном времени, считая их слишком примитивными и суматошными. Вторые "нашли себя" именно в таких играх, открыв в WarCraft и C&C глубины, о которых авторы Dune 2 и не подозревали.

Прошло время, и "старики" остались в меньшинстве. Деление стратегий на "походовые" и "в реальном времени" утратило свой смысл, вторых оказалось на порядок больше. За последние несколько лет жанр RTS "колбасило по максимуму" — каждый разработчик пытался добавить что-то от себя. Игры становились сложнее, проще, красивее, трехмернее. Игры скрещивали себя с другими играми в самых разнообразных комбинациях, иногда удачных, чаще — не очень. Результат — несколько шедевров и... ощущение тупика. В следующем году можно сделать StarCraft для Voodoo 2. Выпустить дополнительные уровни к Populous и Dark Omen. Скачать оригинальные карты для Myth 2. Не изменить только одного — без посторонней помощи RTS никогда не обрести размаха и глубины "больших стратегий": X-COM, Civilization, Master of Orion.

То, что происходит сейчас, можно назвать "примирением жанров". Бывшие конкуренты поворачиваются друг к другу лицом, чтобы вместе увлечь уставших от бесконечных вариаций на заезженную тему игроков. Вместе с "Войной миров" (War of the Worlds) и "Сегуном" (Shogun — см. в других "сообщениях" от УЧУ-информбюро) ринг покидает "Храброе сердце" (**Braveheart**) с Мэлом Гибсоном в главной роли.

ШОТЛАНДИЯ 50Х50

Век на этот раз уже XVI-й, но суть остается прежней. Шотландия, Англия, война за независимость. Игрок встает во главе одного из двух десятков кланов (Мэлом Гибсоном играть не обязательно!) и приступает к объединению Шотландии и покорению Англии. Одновременно с ним на территории островов действуют более 200 различных политических и военных сил, с которыми можно ругаться и мириться сколько душе угодно. Примечательно, что в начале каждой игры программа случайным образом определяет отношение многочисленных фракций к вам и друг другу, а значит — каждый раз ЭТО произойдет поновому.

Миссий, конечно, нет. Как и в "Сегуне", игра разбита на (необязательную) стратегическую и (необязательную) тактическую части. Здесь, правда, время движется постоянно даже на стратегическом этапе. Кроме того, карта "этих" островов выполнена с куда большим тщанием, чем "тех". Рельеф местности задан узловыми точками с шагом 50 метров, а при дальнейшем увеличении не без помощи фракталов бьется на полигоны размером 50 на 50 сантиметров. Таким образом, рельеф страны целиком определяется безумным количеством плоскостей — 650 биллионов. Причем только рельеф — мы не учли сотни исторически верно расставленных городов, деревень, замков и укреплений. Уверен, случись подобное с картой России, то она: а) не влезла бы ни в какой CD-ROM и б) была бы запрещена из соображений национальной безопасности.

На стратегическом этапе игрок занят обычным для главы клана делом — управляет ресурсами, ведет политические переговоры, чужими руками шпионит и покушается на жизнь, строит замки и третирует, то есть тренирует армию. Любые изменения сразу же отображаются на трехмерной карте — игрок может в любой момент увеличить изображение и насладиться видами только что возведенного замка. Или вместе с местными жителями поплакать над сожженной дотла деревушкой. Впрочем, чем больше под нашим началом земли, тем меньше времени остается на детали. Рутинные задачи можно перепоручить верным (или не очень верным) помощникам-вассалам. Результат их деятельности напрямую зависит от личных качеств конкретного человека — стоит ли упоминать, что каждый персонаж в игре является личностью?

При желании, компьютер может взять на себя ведение битв, выдавая нам только конечный результат, как в Warlords. Игра, таким образом, превращается в чистую стратегию. Однако куда интереснее самолично вести армии в бой, тем более что графический "движок" Braveheart буквально умоляет попробовать его в деле. Карта Англии не разбита на абстрактные "зоны", и бой происходит именно там, где встречаются враги (помните про полигоны 50x50?). Это может быть глухой лес, деревня или большой город, пусть хоть сам Лондон! На просторе в 32 кв. километра можно встретить как десять человек, так и много сотен. Теоретически, количество участников с обеих сторон ограничено планкой в 3000 воинов.

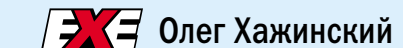


РЕАЛЬНЫЙ MYTH, КОНКРЕТНЫЙ C&C

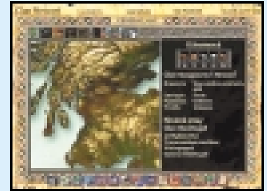
Происходящее на экране, благодаря своей правильной трехмерности и вниманию к отдельным личностям, больше похоже на Myth, чем на любой из C&C-клонов. Только здесь вместо заранее прописанных сцен — настоящая жизнь, а в качестве декорации — целая страна. Действующие лица — более 20 различных типов воинов, включая тяжелую артиллерию и осадное вооружение. Кроме того, существуют уникальные персонажи — священники, полководцы. Осада и оборона замков, ночные рейды на территорию врага — все это разрешено. Туман и дождь ограничивают видимость, солнце медленно заходит за горизонт, замки разрушаются и восстанавливаются вновь — все это, конечно, не без помощи 3D-акселератора, но сейчас время такое...

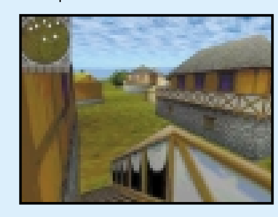
Для разминки будут предложены отдельные сценарии, моделирующие известные сражения. Максимум игроков в многопользовательском режиме еще не определен — то ли 8, то ли 12 человек. Если Mplayer, партнер Eidos (издателя игры), проявит должное рвение, мы получим еще и выделенный Braveheart-сервер, на котором игроки, разбившись на кланы (а это любимое занятие этих оболтусов — игроков), смогут рубиться в deathmatch. Предполагается также вручить будущим рыцарям специальный редактор, с помощью которого можно будет придать своему клану индивидуальные черты — вплоть до раскраски килтов.

Сроки выхода игры пока не определены. Shogun, ближайший конкурент Braveheart, скорее всего, ближе к релизу — у ребят есть рабочая "альфа" и они не прячут скриншоты. С другой стороны, "Храброе сердце" кажется более "крепкой" игрой — чего стоит хотя бы карта Англии и полигональные персонажи. Впрочем, какая бы из игр ни взяла вверх, ясно одно — мы с вами точно останемся в выигрыше. Осталось только немного подождать.


EXE Олег Хажинский







Ближе к цели

FIGHTING STEEL

SSI
1 квартал 1999 г.

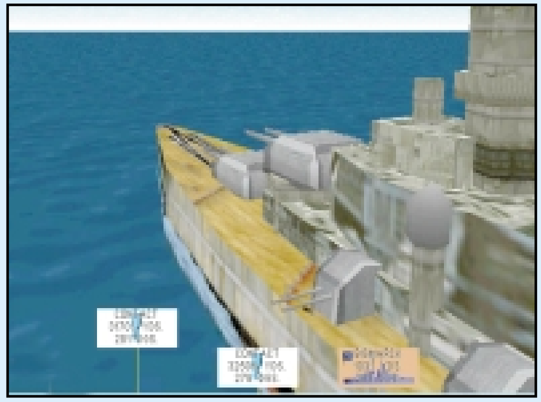
Компания SSI докладывает: военно-морской симулятор **Fighting Steel**, прямой потомок четырех серий Great Naval Battles, находится на стадии предварительной бета-версии, и уже не за горами — конец работы (сэр)! Во всяком случае, как сообщают наши источники, релиз назначен едва ли не март...

О бренном. Если жанр предшественников чаще всего определялся как "симулятор/стратегия", то Fighting Steel уже без всяких оговорок причисляется к симуляторам. Причиной тому — существенное усекновение стратегических аспектов.

В нынешнем столетии, когда дальность действия морского оружия достигла загоризонтных величин, во главу угла встала задача обнаружения противника — к примеру, путем организации энного количества воздушных разведмиссий. В Fighting Steel ничего такого не будет: в начале каждой миссии противник сразу окажется на дальности визуального обнаружения. Более того, авиация будет присутствовать на очень и очень абстрактном уровне: в виде неких коэффициентов, обозначающих воздушную мощь сторон в данном районе. Соотношение этих коэффициентов будет определять дополнительные потери, которыми игра обрадует вас уже после миссии. Авианосцев не будет вообще.

Что же остается? Родной главный калибр плюс, разумеется, торпедные атаки (исключительно с надводных кораблей). Вообще говоря, это немало, если учесть, что в Fighting Steel будут смоделированы более 1000 кораблей, принадлежащих более чем к 90 различным типам. В режиме кампании эти корабли станут доступными строго в соответствии с реальными сроками их ввода в строй.

Кстати, о кампаниях. Вообще, режимы будут такими: single mission (миссии как исторические, так и типа "что если..."), random mission (а если вам не понравится компьютерное творение, то к вашим услугам редактор; редактор позволяет создавать абсолютно любые миссии: японский линейный флот в Северном море — почему бы и нет?) и четыре кампании, по одной за каждую страну (напомним, что в деле участвуют Великобритания, США, Япония и Германия).



Кроме того, есть и совсем чуднАя информация: якобы в игре совсем не будет суши. Разработчики говорят, что: а) наличие суши особого влияния на самые известные морские сражения второй мировой не оказывало и б) наличие суши предъявит дополнительные требования к AI, что может помешать программистам достаточно хорошо "научить" его другим вещам. Так что — в следующий раз.

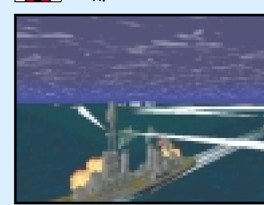
Графика. 3D-ускоритель обязателен. И свою работу вроде бы делает: имеет место быть сглаживание текстур, а также хорошее пламя и милый дым. Повреждения легко определяются визуально: корабли кренятся и горят. Будет и динамическое освещение — его образуют вспышки залпов, взрывы, лучи прожекторов и свет осветительных снарядов.

Интерфейс готов еще не полностью, однако разработчики говорят, что здесь главная цель — добиться максимальной простоты. Насколько можно судить, он во многом будет повторять то, что было в Great Naval Battles (стрелять самому из пушек нельзя, можно лишь указать цель, а вот торпеды пускать можно; команды могут отдаваться как отдельному кораблю, так и всей эскадре).

Вот такие подробности. С одной стороны, многое из того, что было в GNB, осталось за бортом, с другой — такой подход позволяет лучше сосредоточиться на частностях.

EXE Андрей Ламтюгов





Wing Commander'ы как кролики

FREELANCER

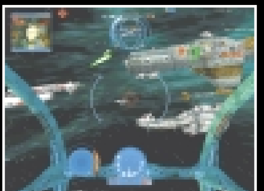
2000 г.

STARLANCER

Digital Anvil
www.digitalanvil.com
Конец 1999 г.

Космические симуляторы. Вопрос "на троечку": разве есть на свете хоть одна команда, которая не мечтала бы сделать свой Wing Commander? Ответ "на отлично": нет. Пример существующей с апреля 1996 года фирмы Digital Anvil — тому самое красноречивое подтверждение.

Digital Anvil настолько всерьез взялась за космические симуляторы, что сама Microsoft заранее согласилась быть паблишером, да еще и проинвестировала новую компанию как следует. А все почему? Да потому, что открыл этот самый Digital Anvil не кто иной, как Крис Робертс, автор серии Wing Commander'ов, а в руководители фирмы попал его братец Эрин.



Проект "дальнего прицела" под названием **Freelancer**, где планируется гигантская вселенная, живущая по своим законам (гм, читайте где-то здесь еще одну информашечку — очень похоже, хотя и от другой фирмы), и куча красивостей, пока далековат: дата выпуска описывается словами "где-то в 2000-м", и даже не в его начале. А вот **Starlancer** — "Висюк" поменьше и попроще, но не менее амбициозный, должен созреть где-то к концу 99-го.

"Поменьше и попроще" — значит, вместо Вселенной в нашем распоряжении будет Солнечная система, где сверхдержавы (подумать только, кроме США, Китая и Великобритании в их число входит и Россия) борются за территорию, завоевывая планеты.

Главный герой — боец 45 эскадрона, цель жизни у него проста, как мычание: взлетел, убил, вернулся. Мы это видели уже кучу раз — у самого Криса, собственно, и видели. Больше похоже не на Privateer (свободы особой не обещают), а на старый добрый Wing Commander. Хотя сами братья Робертсы предпочитают говорить, что работают над чем-то в духе авиационных битв времен второй мировой войны, только в космосе.

Цифры подавляют: 12 видов космических кораблей, на которых можно летать, 20 видов оружия, и еще аж целых 60 вражеских (и дружественных) кораблей. Разнообразные миссии (опять-таки в духе Wing Commander — а что еще можно придумать?) — от маленьких стычек до мощных групповых атак и эскортирования грузовых кораблей. А поскольку наш герой не адмирал, а обычнейшее пушечное мясо, его успехи или неудачи, особенно в начале игры, влияют не на судьбу всего сражения, а только на результат



локальной битвы. Впрочем, к концу, как и следовало ожидать, роль личности в истории возрастет.

А чтобы личность не чувствовала себя одинокой в холодном компьютерном мире будущего, все окружающие — и друзья и враги — будут оснащены мощным искусственным интеллектом, вплоть до того, чтобы приспосабливаться к тактике игрока и действовать совместно.

"На сладкое" нам обещают новый тип обсчета результатов выстрела. Вместо традиционной стрельбы "куда придется", пока не состругаешь сначала защиту, а потом броню, корабли врага (да и наши тоже) будут состоять из отдельных частей, выносимых независимо друг от друга. Что ж, поживем — увидим.

 Господин ПэЖэ

Трехмерная
реальная стальная

RTS-РРРЕВОЛЮЦИОНЕРЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ ТАНКИ

STEEL REBELLION

FunCom
www.funcom.com
www.steelreb.com
Весна 1999 г.

Кажется, в последнее время желающих "переопределить жанр стратегии в реальном времени" стало так много, что им впору выстраиваться в очередь. Аккурат за теми, кто собрался "препроводить жанр RTS на новую высоту". Наступивший год будет богат на "полностью трехмерные" стратегические игры, с самым разнообразным соотношением action и strategy. В многолюдном ряду этих пионеров-бодрячков и холодные норвежские парни из FunCom, обещающие уже весной продемонстрировать свой вариант RTS-революции, проходящий под кодовым названием **Steel Rebellion**.

НОРДИЧЕСКАЯ ПРОСТОТА

Дизайн игры выполнен с истинно нордическим аскетизмом и незатейливостью. Никакого строительства, добычи ресурсов и производства юнитов во время выполнения миссий! Между миссиями — подсчет наличных средств, покупка новой техники, апгрейд старой и подбор личного состава.

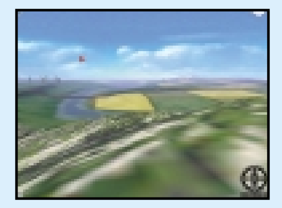
Несмотря на то что в игре уже сейчас существует около 30 принципиально различных видов техники, в миссии одновременно смогут действовать не более 10 юнитов. Это чудовищное, на первый взгляд, ограничение должно, по мнению авторов, заставить игроков больше думать головой и меньше — указательным пальцем на левой кнопке мыши.

Каждый агрегат будет любовно ремонтироваться и вооружаться свежеизобретенными ракетницами и пушками. Пилоты внутри стальных коробок от миссии к миссии будут набираться опыта и вести себя более адекватно. Время действия, "легкое будущее", определяет набор техники (джипы, танки, БМП) и вооружения (интеллектуальные ракеты, пушки, пулеметы). Пехота играет роль живой ограды и большую часть времени проведет на гусеницах и колесах различных бронемашин в намотанном состоянии.

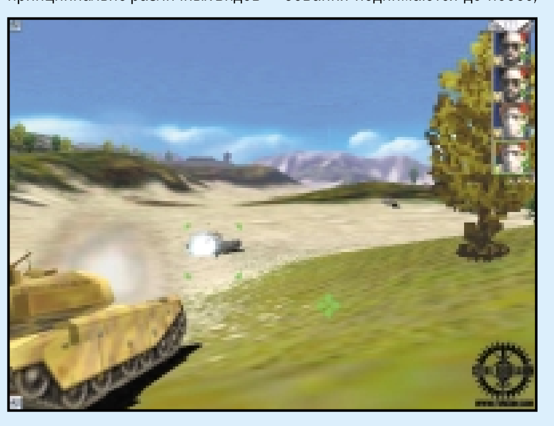


ЗВУК ВПРАВО, ЗВУК ВЛЕВО...

Графика — полное 3D без всяких кавычек и никаких ограничений на движение камеры. Скриншоты, щедрой рукой разбросанные на сайте игры (www.steelreb.com), как будто демонстрируют картинки из совершенно различных игр — то пейзажи с высоты птичьего полета, то броню танка крупным планом, то панорамные снимки далеких гор. Мы знаем, что порой подобная "свобода" обходится очень дорого — системные требования поднимаются до небес,

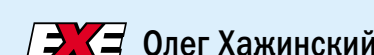


предельно упрощается графика, катастрофически "тупеет" AI.



Но в FunCom уверены, что в Steel Rebellion все будет по-другому. На Pentium 200 MMX engine "молотит" 20 млн. пикселей в секунду со скоростью 40-50 fps без помощи 3D-акселератора. Обещаются все самые модные "фишки" — реальная физика, расчет зоны видимости, плавная смена дня и ночи, погода. Мешающие деревья и здания можно взорвать или сжечь, а если хватит мощи — просто переехать. Следы от гусениц, воронки взрывов и гарь пожарищ — все это здорово, но — уже было. А вот эффект "слышимости" в Steel Rebellion появится впервые. Вместо абстрактного "тумана войны" разработчики ввели физически корректные зоны "видимости" и "слышимости". Душераздирающий лязг гусениц тяжелого танка будет слышен задолго до того, как машина появится из-за поворота. А "скрытный" джип сможет подобраться к врагу незамеченным. Звуковые волны, как вы знаете, в разных средах распространяются по-разному, и программисты FunCom учли этот факт при разработке физической модели. Скалы и глухой лес послужат хорошим прикрытием для отряда.

Графический "движок" готов поддержать 3D-акселераторы от самых разнообразных производителей (Direct3D сделали ручкой), но справится и без "железной" помощи. Два с лишним десятка одиночных миссий дополнят многопользовательский режим до 8 человек и специальный редактор для создания собственных уровней. Чуть не забыл — при желании игрок сможет "вселиться" в любой из подотчетных "агрегатов" и взяться за рычаги управления. Учитывая, что "действующих лиц" в игре будет немного, все может получиться очень весело. Точный ответ мы сможем дать через несколько месяцев.



EXE **Олег Хажинский**

Конец Zапоя

Срубив весьма неплохие бабки за свою первую умопомрачительную экшен-стратегию с незатейливым названием Z (а от "Магазина игрушек", см. #8'96, им обломилось аж целых ... кто помнит? — правильно!.. — аж целых ТРИ рецензии и, разумеется, "Наш выбор"!), The Bitmap Brothers, чисто английские, в натуре, братки, вышли наконец из более чем двухлетнего запоя, сопровождавшегося всякими буйствами и полным штилем в работе (достаточно сказать, что веб-сайт не обновлялся почти два года!). Однако кое-кого в результате не досчитались, потому что увидившим на календаре надпись "1999 год" буйным братьям срочно понадобились главный художник и дизайнер уровней (по одной штуке) и несколько программистов.

Для чего? Именно! Чтобы опохмелиться новой RTS с не менее замысловатым названием **Z2**! Ура-а-а-а-а-а-!!!

EXE М.Н.

С той стороны прилавка,
или Год вислоухого оленя

PC DATA НАЗЫВАЕТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ-98. ПО ПРОДАЖАМ

Сложная штука — голосование! Вроде все знают, что глупо решать проблемы по принципу "кто орет громче", но достаточно разумной и демократичной альтернативы пока никто не предложил. Вот и мы с вами вечно голосуем, как только год кончится, — какая игра лучше, какой разработчик круче, какой из разделов несравненного .EXE гаже всего...

И в этом году все будет так же — анкеты уже ждут-не дождутся, пока вы их заполните, а в "кулуарах" дорогой редакции потихоньку поднимается волна взаимных мордобитий (ПэЖэ! Твою!.. Если Tonic Trouble станет аркадой года — я уволюсь! И здоровья твоего прихвачу с собой изрядную толику!)

И все же... Есть, есть некая форма голосования, максимально приближенная к Истине в изначальном ее значении. Когда люди, голосуя, не пытаются казаться лучше, почти никогда не действуют наобум и готовы ответить за последствия своего выбора. Когда их выбору приходится доверять и очень серьезно с ним считаться. Когда они голосуют, даже не замечая самого процесса — и тем уникальнее его результаты.

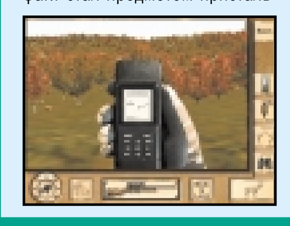
Я говорю о голосовании рублем. Продажи — очень важный показатель, истина в конечной инстанции. А самый крупный и ответственный по ним специалист — американская компания PC Data, влиятельнейшая статистическая компания отрасли. И что же она нам насчитала — по итогам года минувшего? Смотрите и удивляйтесь...

1. STARCRAFT
Blizzard/Cendant Software
Ну что тут скажешь? Нет бога кроме C&C, и Blizzard — пророк



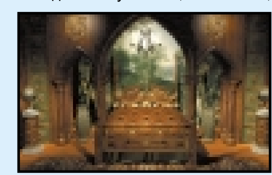
его. Ждем Парад-2000 — посмотреть, какой именно N-craft его возглавит.

2. DEER HUNTER
Sunstorm Interactive/ GT Interactive
Свершилось. Сделанный не на самой старательной коленке, безнадежно тупой, дешевый (20 баксов в розницу) и бездарный "симулятор охоты" покорил этот чертов мир. Этот устрашающий факт стал предметом пристального изучения специалистов отрасли. Выведенная формула успеха весьма неутешительна: "Надо делать игры для тех, кто не играет", "Чем дешевле, тем лучше для всех", "Чайник всегда прав"...



А теперь расскажите мне еще раз о всеобщей справедливости!

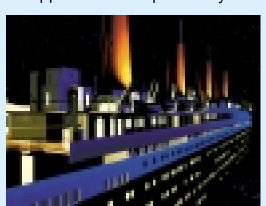
3. MYST
Cyan/The Learning Company
Уф... А он ответил непонятным — "Вечность!" Кто и зачем играет сегодня в Myst? Тот, кто знает,



что так положено! То есть решил поиграть впервые в жизни и взял то, что на слуху.

И хорошо, что пока так! Завтра он будет брать "Охотника на оленей". После "Миста" можно двигаться вперед. После "Оленя" — трудно. В любом случае, пять лет в первой пятерке продаж — это о чем-то говорит!

4. TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME
CyberFlix/Cendant Software
Еще один подвиг Большого Чайника. Когда-то фирма CyberFlix выпустила отличную игру про "Титаник" — и разорилась. Потом Джеймс Камерон выпустил



свой весьма слюнявый шедевр, и "тупая американская" (цитата) публика жадно заглотила игру двухлетней (!) давности — не замеченную ею тогда, когда она была по-настоящему технологичной и новаторской. Предлагаю оценить сообразительность Cendant, вовремя заграбаставшей всплывающий суперлайнер.

5. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR
Microsoft
Что бы ни говорили про дядюшку Билли, а протащить симулятор в чарты — это круто! И не за счет того, что он такой попсовый, а



исключительно в силу его объективных достоинств и высокой реалистичности. Хороший сим, реально! Правда, Хорнет?

6. DIABLO
Blizzard/Cendant Software
Еще один симпатичный "старичок" нашей коллекции — и здесь дело отнюдь не в замшелой по-



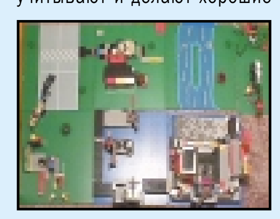
пулярности. Просто люди умеют писать игры, в которые интересно играть и через год, и через два — как бы ни рвались вперед технологии и каких бы игровых Америк за это время ни открыли. Молодец, Blizzard!

7. CABELA'S BIG GAME HUNTER
Head Games/Activision
Ммммм... Олени... Дичь... Во всех смыслах этого слова... Ну, вы



меня поняли... Клон — понятие вполне профессиональное и относится не только к C&C. Он всегда там, где деньги лежат.

8. LEGO ISLAND
Mindscape/The Learning Company
Дети — цветы жизни, и весьма прожорливые. Умные дяди это учитывают и делают хорошие



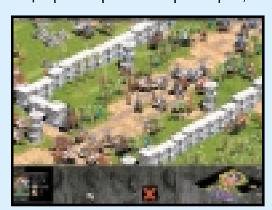
деньги на родительских чувствах. Чтоб ребенка и поучить, и приласкать, и на коробке реального Lego сэкономить — ну что еще хорошему папе нужно перед Рождеством!

9. RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
Cyan/The Learning Company
Идеальный образец покупательской инерции! Игра продавалась весьма недолго — но ОЧЕНЬ бурно! За счет этого и попала в чарты. Потом ее не-



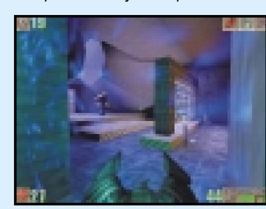
множко раскусили... Хорошая игрушка, но не Myst, ох, не Myst! С ног точно не валит. Так что в следующем году ждет ее то же, что и подруг по несчастливому жанру, — Великое Адвенчурное Безмолвие.

10. AGE OF EMPIRES
Ensemble Studios/Microsoft
Еще раз про "Микрософт", и



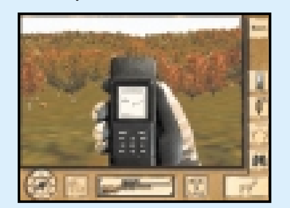
опять с более чем достойной игрушкой. Все с чувством, с толком, с расстановкой. Приятно для глаз и интересно для всех — от юноши, который только учится стратегиям, до хардкорного полководца О. Михалыча Хажинского с красными глазами (см. ниже по курсу журнала его "Личное дело").

11. UNREAL
Epic MegaGames/GT Interactive
Удивительно, но... 11-е место "Нереальному"! Паршивенько



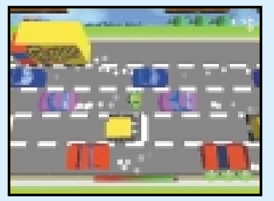
для первого шутера в таблице! Будем надеяться, что это ни в коем случае не знаменует собой кризис жанра. Просто чуточку опоздали Half-Life и Thief с выходом, не успели продаться как следует — вот и вся драма!

12. DEER HUNTER II 3-D
Sunstorm Interactive/ GT Interactive
Опять сохатые на марше! Яду мне, яду!



Ну, хоть воды стакан — это уж точно!

13. FROGGER
Hasbro Interactive
Милая, смешная, незатейливая игрушка — да еще и ностальгии



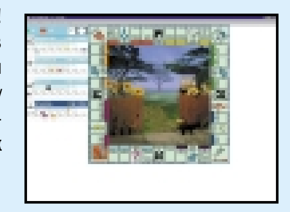
будит больше, чем известное радио! До чего же ты оказался живучим и шустрым, Лягушонок!

14. QUAKE II
id Software/Activision
Два Ку, вечный Q! Что-то не высоко ты забрался! Хотя... Тоже



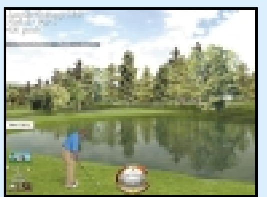
ведь не мальчик — когда еще Мотолог давал тебе свой “Наш выбор”! Молодец, что не сдаешься! Да и синдром “Миста” явно сыграл здесь не последнюю роль.

15. MONOPOLY GAME
Hasbro Interactive
К черту, к черту, к черту! Есть такое понятие, как национальный образ мышления. И наш, местный, никогда не допустит, чтобы мы тратили золотое процессор-



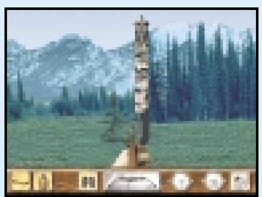
ное время на настольный игры, расчерченные на бумажке в клеточку! Если только в “Марьяж”, и то на работе!

16. LINKS LS GOLF 1998
Access
Крутой гольф! Игра аристократов для бедных представителей низов, вынужденных ограничиваться облезлым компьютером.



Грамотно, красиво, реалистично... и немножко похоже на тот же Deer Hunter (только на вид!).

17. ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER
Sunstorm Interactive/ GT Interactive
Я, кажется, просила яду... И, кажется, не зря! Еще один рогатый клон в двадцатке — это уже пе-



ребор! Ну и не ай-я-я-яй ли почтенной и отнюдь не бедной GT заниматься подобной гадостью? Вот ведь сытинская типография — за все берется!

18. STAR WARS: REBELLION
LucasArts
Сложный вопрос... Но то, что игру покупают так активно только за Startrek, — без вопросов!

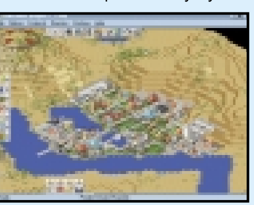


19. NASCAR II
Papyrus/Cendant Software
Жжжжжжж! Ррреально и без вывертов! Вот нам и гоночки до



кучи. Вполне симпатичные. На 19-е место, пожалуй, тянут.

20. SIM CITY 2000 SPECIAL EDITION
Maxis/Electronic Arts
Как тяжко пережить эту пусты-



ню между Sim City Две- и Три тысячи! Бедный геймер все ногти сгрызет, если его вовремя не успокоить. Так что и Special Edition идет на ура! И даже попадает в двадцатку — и успешно ее замыкает. А что-то будет после нашей рецензии на Sim City 3000 (см. ниже)!

Вот так, джентльмены и дамы. Обратите внимание на грустный процесс, называемый “монополизацией рынка”. ДЕЛАЛИ (а иногда и публиковали по первости) игрушки люди самые разные и по большей части интересные, а ПРОДАВАЛА их пара-тройка хитрых монстров. Ни одного нового имени в списке из двадцати позиций и только три из них встречаются в ней один раз: Access, EA и LucasArts (причем у двух последних — просто небольшая передышка, никак не более того). Наверное, так удобнее — но, несомненно, скучнее. Игровой Голливуд родился и действует: стать хитом, миновав большого дядю, игра просто не может... И, должно быть, это навсегда. Остается надеяться, что дяди будут выбирать объекты для раскрутки правильно и творчески.

Что касается наших, родных игрушек... Тут все грустно. Кризис крепко ударил по новорожденному рынку цивилизованных продаж. Не хочется осреднять итоги года, который одним ударом распался на “до” и “после”, — и это тоже навсегда. Не очень это будет объективно. Давайте надеяться, что этот год — игровой и не только — будет совсем другим. И его итоги мы подведем спокойно и деловито, не думая о дне грядущем со страхом, а о прошедшем — с отвращением.

На этом пока и закончим.

EXE Наталия Дубровская

Тройка для безъядерной зоны

ПРОЕКТ БЕЗ НАЗВАНИЯ

Troyka
Sierra
Июль 2000 г.

Вероятно, вы уже слышали, что в свое время Fallout 2 остался без своего родного папочки, Тима Кэйна (Tim Cain). Вдохновитель и разработчик первой части игры покинул стены Interplay, успев весьма недолго поработать над знаменитым сиквелом.

Вслед за Тимом сбежала и пара художников — Леонард Боярский (Leonard Boyarsky) и Джейсон Андерсон (Jason Anderson). “Постапокалипсическая” троица вскоре объявила о создании собственной девелоперской команды, получившей странное для западного, но столь знакомое русскому уху имя “Troyka” (неужели кому-то требуется перевод?). Ребята ответственно заявили, что собираются делать ролевую игру — и быстро легли на дно.

И всплыли всего с полмесяца назад, чтобы объявить о заключении контракта с фирмой Sierra, которая будет публиковать эту самую планируемую на 2000-й год РПГ. Прикидочная дата релиза — июль. Проект пока не имеет названия, а господин Кэйн не склонен что-либо рассказывать журналистам. Тем не менее некоторые подробности происходящего в Troyka узнать удалось.

Во-первых, любителей Fallout’a должен порадовать тот факт, что все сотрудники новой фирмы ранее занимались созданием post-nuclear-приключения: разрабатывают новую фэнтези-РПГ четыре программиста и четыре художника, в свое время покинувших Interplay.

Кэйн описывает свое новое творение как классическую FRPG, но сделанную в особом ключе, в своем стиле — помните, как первый Fallout был “закошен” под пятидесятые? В игре по-прежнему будет использован нелинейный сюжет, состоящий из нескольких ключевых точек, достигнуть каждую из которых можно совершенно разными путями. Причем пройти все квесты, играя за один и тот же персонаж, будет невозможно — многие из них будут впрямую зависеть от его (персонажа) характеристик.

Что касается самого героя, то Кэйн не намерен придерживаться стандартной системы генерации. Основные параметры персонажа делятся на Physical и Mental, а все skill’ы сгруппированы по характеру их использования: Combat (боевые), Thieving (воровские), Social (общение). Игровой мир будет совмещать в себе как магию, так и технологию — что-то вроде города, где обитал Гаррет из Thief: The Dark Project. Интересная деталь: вы сможете сами создавать предысторию своего героя (или выбирать ее), что будет оказывать влияние на его поведение и поступки в дальнейшем.

РПГ-без-названия позволит играть и в режиме реального времени, и в походовом. Как и в Baldur’s Gate, игра не будет замораживаться при вхождении в меню inventory и прочие утилитарные экраны. Похоже, что BG вообще оказала большое влияние на мистера Кэйна, так как он обещает обязательную поддержку сетевого режима и даже возможность составления собственных этапов. Более того: “движок”, который делает Troyka, чисто двумерный, так как трехмерные engine’ы, по словам Тима, еще не доросли до нужной автору степени детализации.

EXE Александр Вершинин

Action/arcade 99: да будет Prey!

Akolyte	Revenant/Ionos	1-й квартал	**Max Payne**	3D Realms/G.O.D.	1-й квартал
Alien Ressurection	Argonaut/FOX Interactive	1-й квартал	**MDK 2**	Bioware	4-й квартал
Amen: The Awakening	Cavedog	Июнь	**Messiah**	Shiny Entertainment/Interplay	2-й квартал
Blade	Gremlin Interactive/Interplay	После 1999 г.	**Mortyr: Schloss**	Corwin Software/Mirage Media	1-й квартал
Daikatana	ION Storm/Eidos Interactive	2-й квартал	**Omikron: The Nomad Soul**	Quantic Dreams/Eidos Interactive	3-й квартал
Descent 3	Parallax/Interplay	2-й квартал	**Out of the Void: Excession**	Game FX	После 1999 г.
Descent 4	Volition/Interplay	4-й квартал	**Prey**	3D Realms/GT Interactive	4-й квартал
Dragon	Eclipse Games/Microsoft	3-й квартал	**Prince of Persia 3D**	Mindscape/Red Orb Entertainment	2-й квартал
Drakan: Order of the Flame	Surreal Software/Psygnosis	1 февраля	**Quake 3: Arena**	id Software/Activision	2-й квартал
Duke Nukem Forever	3D Realms/GT Interactive	3-й квартал	**Recoil**	Zipper/Virgin	27 февраля
Earthworm Jim 3D	Interplay	Июнь	**Requiem: Avenging Angel**	Cyclone Studios/3DO	1-й квартал
Expendable	Rage Software	2-й квартал	**Seed**	Human Soft	1-й квартал
Giants	Planet Moon Studios/Interplay	2-й квартал	**Sin Expansion Pack**	2015/Activision	10 февраля
Hab-12	Ratloop	После 1999 г.	**Slave Zero**	Accolade	2-й квартал
Heavy Gear 2	Activision	Январь	**Team Fotress 2**	Valve Software/Sierra	2-й квартал
Hired Guns	Psygnosis	2-й квартал	**Unreal: Tournament**	Epic MegaGames/GT Interactive	2-й квартал
Kingpin	Xatrix Entertainment/Interplay	2-й квартал			

Квесты-99: список возможных потерь

Таблица выхода квестов-99 на этот раз откровенно попахивает мертвечинкой. Почти половина ее участников, снабженная вопросительными знаками или расплывчатой цифрой “1999”, либо давно отошла в мир иной, либо еще лежит на плахе, ожидая топора специалистов по маркетингу.

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed — единственный луч света на этом кладбище надежд. Если он действительно окажется таким, каким его расписывает Sierra (а это очень и очень возможно), таблица релизов 2000 года будет гораздо веселей, а главное, раза в два длиннее.

EXE **Ольга Цыкалова**

The Longest Journey	Funcom	1999 г.	Рождественская сказка-98 плавно превращается в рождественскую сказку-99.
Babilon 5: Adventure Game	Sierra	2001 г.	Возможно, в следующем тысячелетии словом “adventure” будут именовать исключительно космические симуляторы.
Beavis And Butthead Do U	GT Interactive	Январь	Не путайте со смешным, но все-таки никаким “симулятором” гольфа на ту же тему! Надеюсь, к моменту выхода журнала, Бивис уже сделает и вас, и нас.
Beneath	Presto Entertainment/Activision	2-й квартал	Опять гибрид. Прыжки, драки и трехмерные пазлы. Сколько там будет action, а сколько — adventure?
Big Brother	MediaX	1-й квартал	Очередные потрясатели основ и спасители жанра. На самом деле — скорее всего, классический квест в 3D-антураже.
Biosys	Jump Start/Take 2	?	Весьма любопытный симулятор биосферы должен был выйти в конце прошлого года. Ныне Take 2 безмолвствует.
Discworld 3: Discworld Noir	Psygnosis/Perfect Entertainment	2-й квартал	Объявлен аж в начале прошлого года, а потом и разработчик, и издатель как воды в рот набрали.
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed	Sierra	Апрель	Главная надежда нашего жанра. Возможно, в апреле у квестов начнется новая жизнь!
Indiana Jones and the Infernal Machine	LucasArts	Март	Лукасовские квесты потихоньку мутируют в экшены. Индиана Джонс, похоже, застрял где-то посередине.
Insider	Canal+ multimedia/Infogrames	?	Нечто симпатичное и трехмерное во французском стиле. После ECTS, похоже, уже успело выпасть из планов и издателей, и разработчиков.
Journeyman Project 4	Presto Entertainment	?	После развала Broderbund фирма Presto купила права на свой любимый сериал. Но сможет ли она их реализовать — пока неизвестно.
Real Neverending Story	Discreet Monsters	1999 г.	Чудо-юдо рыба кит с экшенно-приставочной графикой.
Riana Rouge 2	Black Dragon/Eidos	?	Похоже, Джиллиан Боннер решила “завязать” с компьютерными играми. Информация на сайте не обновлялась почти год.
Satin Rift	Bethesda Softworks	?	Bethesda предпочла чистым квестам гибриды вроде Redguard.
Simbiocom	Bethesda Softworks	?	Скорее всего, мы уже не увидим ни Satin Rift, ни Simbiocom
Simon the Sorcerer III	Adventuresoft	3-й квартал	Веселая детская сказочка, увешенная пазлами, как бубенчиками.
Space Babes	Perfect Entertainment	1-й квартал	Судьба сексапильных красоток, спасающих мир, неизвестна аж с весны прошлого года.
Star Trek: Secret of Vulkan Fury	Interplay	?	Отложен… похоже, навсегда.
Traitor’s Gate	Daydream/Zablac	1999 г.	Классическая детективная история. Конечно же, в 3D.
Trance	Access	1999 г.	Тэкс Мерфи променял частный сыск на игру в гольф. Мне кажется, он уже не вернется назад, и Trance нам не видать.
20.000 Leagues: The Adventure Continues	SouthPeak Interactive	Ноябрь	Последний из могикан или начало новой эры? Море видео в трехмерных интерьерах. Где-то мы это видали!

Сезонное
выпадение камней и цен

ХОЗЯЙКАМ НА ЗАМЕТКУ

Четвертого января корпорация Intel анонсировала новые ЦП серии Celeron с тактовыми частотами 366 и 400 МГц, а также новый чипсет 440ZX. Объявленные процессоры будут поставляться в двух конструктивах: Slot1 и PPGA.

Версии Celeron для Slot1 внешне ничем не отличаются от предшественников и могут быть установлены в любую материнскую плату со слотом, построенную на чипсетах 440 FX/LX/BX/EX/ZX (при условии поддержки этих процессоров в BIOS).

НЕ СЛОТОМ ЕДИНЫМ

Выполненные в конструктиве PPGA (Plastic Pin GriD-Array), процессоры весьма напоминают Pentium MMX (такой же пластиковый корпус с рядами ножек). Устанавливаются они в разъем Socket 370, похожий, в свою очередь, на приснопамятное гнездо Socket 7 (в него сажают Pentium, K6, MII). Сокеты абсолютно несовместимы друг с другом. В сущности, Socket 370 — просто иное (более дешевое) исполнение Slot 1.

Напомню: в свое время этот слот понадобился для того, чтобы разместить на одной печатной плате кристалл процессора Pentium II и микросхемы кэша второго уровня. Pentium II был дорогим процессором, поэтому связанные с разъемами Slot 1 дополнительные расходы незначительно сказывались на конечной цене ЦП. В начале прошлого года корпорация Intel официально признала актуальность рынка недорогих ЦП и выпустила серию Celeron. Первые версии (266 и 300) этих процессоров вообще не комплектовались кэшем второго уровня (на печатной плате находился лишь кристалл, аналогичный используемым в Pentium II). Позже появились Celeron 300A и 333, оснащенные 128 килобайтами кэша второго уровня. Но поскольку эти килобайты расположены непосредственно на кристалле процессора, снимая необходимость установки внешних микросхем кэша, на печатных платах Celeron всех типов расположен лишь кристалл процессора.

Решение сэкономить, продавая ненапаянные на печатную плату кристаллы, вполне логично. Расходы на слот, не имеющие принципиального значения для дорогих Pentium II, составляют ощутимый процент стоимости Celeron.

Подчеркну еще раз: Socket 370 лишь внешне похож на Socket 7. Процессоры PPGA устанавливаются в материнские платы с шиной P6, построенные на тех же чипсетах, что и платы Slot 1. Единственная разница между ними — тип разъема для крепления ЦП. Основной недостаток плат Socket 370 — неопределенность возможностей расширения. В Slot 1 можно установить Celeron, Pentium II и Pentium III. Хотя в Интернете давно ходят слухи о будущих версиях Celeron для Socket 370, никаких официальных подтверждений перспективности нового гнезда нет.

Итак, Socket 370 создан для тех, кто готов сэкономить на расширяемости.

СБОЙ СУБОРДИНАЦИИ

Вернемся к Celeron. Новые модели прежде всего интересны соотношением цена/производительность (ниже приведены оптовые цены за партии в 1000 штук). Celeron 400 в конструктиве Slot 1 стоит $166 (вариант PPGA — $158). Pentium II 400 при сравнимой с "младшим братом" производительности обойдется в два с лишним раза дороже — $353. Celeron 366 для Slot 1 стоит $131 (для PPGA — $123). За уступающий ему в большинстве приложений Pentium II 350 придется заплатить в полтора раза больше — $202. Вне конкуренции остается только старший член семьи — Pentium II 450, однако лишь очень немногие пользователи захотят отдать $562 за менее чем 10-процентный выигрыш в производительности. Таким образом, новые Celeron практически не оставляют шансов всей серии Pentium II.

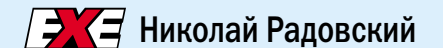
Какой в этом смысл? Видимо, Intel подготавливает рынок для Pentium III (ранее известных как Katmai), новых процессоров с расширенным набором инструкций. Новые команды процессора позволят выполнять арифметическую операцию над восемью числами с плавающей точкой за раз. Добавлен также ряд средств, позволяющих снизить неизбежные задержки, возникающие при частых обращениях процессора к ОЗУ. Использование новых инструкций может существенно ускорить геометрические вычисления, программное декодирование DVD-Video и алгоритмы распознавания речи. Будут ли Pentium III обгонять предшественников в неоптимизированных приложениях, пока неизвестно.

Начало продаж Pentium III намечено на первый квартал (скорее всего — март) этого года. Первые модели будут работать на частотах 450 и 500 мегагерц.

ПОСЛЕДНИЙ С "Х"

Несколько слов о новом чипсете 440ZX. Он представляет собой 440BX с максимально ограниченным количеством слотов DIMM (ZX адресует не более двух модулей DIMM, BX — до четырех модулей), слотов PCI (плата на ZX может иметь не более четырех слотов PCI, у плат на BX их может быть пять) и без возможности поддержки двухпроцессорных конфигураций и некоторых функций энергосбережения. Иными словами, 440ZX — упрощенная версия 440BX, предназначенная для дешевых плат (в том числе и плат с Socket 370). Это, однако, не означает, что ZX создан исключительно для Celeron. В построенные на этом чипсете материнские платы можно будет установить любые процессоры семейств Pentium II и Celeron (а в будущем, вероятно, и Pentium III), при условии поддержки этих ЦП в BIOS.

О снижении цен объявила и AMD. На ЦП серии K6-2 установлены следующие оптовые цены: K6-2 366 — $123, K6-2 380 — $135, K6-2 400 — $158.

 **Николай Радовский**

Voodoo 3
и все-все-все

ЕГО РАЗГОНЯТ, ЕМУ ДОБАВЯТ...

Свершилось! В ноябре на выставке COMDEX в Лас-Вегасе наконец-то были оглашены спецификации нового чипа Voodoo 3.

Обещаны две версии: Voodoo 3 3000 и Voodoo 3 2000. V3 3000 — помощнее, V3 2000 — попроще. Оба чипа — полноценные 2D/3D-ускорители (Voodoo 2, похоже, стал последним "чистым 3D"-акселератором от 3Dfx). Планируемая тактовая частота Voodoo 3 3000 — 183 МГц, Voodoo 3 2000 — 125 МГц. 2D-часть Voodoo 3 одолжена у небезызвестного Banshee. Обещана аппаратная акселерация декодирования фильмов формата DVD-Video, однако детали не оглашены. 3D-часть Voodoo 3 также весьма напоминает Banshee — за единственным исключением: добавлен второй текстурный процессор. То есть новые чипы, подобно Voodoo 2, способны накладывать по две текстуры на один пиксель за один проход (Banshee на это требовалось два прохода). Пиковая скорость текстурирования V3 3000 — 183 миллиона пикселей (элементов конечного изображения) в секунду и 366 миллионов текселей (элементов текстуры) в секунду (при наложении по две текстуры на каждый пиксель).

Интересно отметить, что в посвященном Voodoo 3 пресс-релизе дана производительность в текселях, хотя в спецификациях предыдущих чипов скорость указывалась в пикселях. Классическое "А в попугайчиках-то я гораздо длиннее!" сработало и здесь. Дело в том, что пиковая скорость текстурирования Voodoo 3 3000 практически равна скорости Voodoo 2 SLI (180 миллионов пикселей и 360 миллионов текселей в секунду). После публикации новостей о Voodoo 3 на сайте Game.EXE я получил несколько писем от возмущенных читателей, перепутавших пиксели с текселями. Повторю: по заявленным скоростным характеристикам Voodoo 3 практически идентичен Voodoo 2 SLI.

По функциональной широте будущие чипы, увы, также практически не отличаются от предшественников. Как и Banshee, Voodoo 3 может нести на борту не более 16 мегабайт памяти и не поддерживает рендеринг в True Color (24/32 бита на пиксель), 24/32-битный Z-буфер и непосредственное извлечение текстур из оперативной памяти компьютера (AGP-текстурирование, или DIME).

В сущности, Voodoo 3 — лишь развитие Banshee. Его разгонят, добавят второй текстурный процессор и усилят встроенный RAMDAC. Ничего принципиально нового мы не увидим. К сожалению, для 3Dfx эта тенденция — скорее правило, чем исключение.

ИСТОРИЯ С 3D-ГРАФИКОЙ

Стоит вспомнить этапы большого пути маленькой 3Dfx. Первый их чипсет — Voodoo Graphics — был революционным для своего времени явлением. Заложенные в него идеи обеспечили 3Dfx годовой отрыв от конкурентов и культовый статус у геймеров. Следом появился Voodoo Rush — не очень удачный 3D-чипсет, созданный для совместной работы на одной плате с 2D-чипами сторонних производителей.

Зимой прошлого года появились первые платы на основе Voodoo 2. От Voodoo Graphics новый чипсет отличался почти вдвое большей тактовой частотой (90 МГц против 50), наличием второго текстурного процессора (TMU), лучшим качеством рендеринга и стандартной возможностью объединения двух одинаковых ускорителей для удвоения скорости текстурирования (режим SLI).

Voodoo 2 действительно стал большим шагом вперед. До осени прошлого года этот чип оставался эталоном 3D-производительности, а Voodoo 2 SLI и сейчас вне конкуренции. Однако принципиально новых архитектурных решений в нем, увы, не было. "Старик" Voodoo Graphics мог работать как с двумя текстурными процессорами, так и в SLI (хотя реализованы эти возможности были лишь в серии профессиональных ускорителей Obsidian компании Quantum3D).

Следующим был Banshee. К лишенному одного текстурного процессора 3D-ядру Voodoo 2 добавили 2D-часть и RAMDAC, упаковав ингредиенты в один чип. Ни рендеринг в True Color, ни какие-либо возможности шины AGP Banshee не поддерживал.

Скромный уровень продаж Banshee наглядно продемонстрировал необходимость внесения существенных изменений в архитектуру Voodoo. Рынок 3D-ускорителей столь динамичен, что никто не может позволить себе эксплуатировать одну и ту же идею более двух лет. Обнародовав спецификации Voodoo 3, корпорация 3Dfx попыталась опровергнуть этот факт, однако большинство обозревателей оценило новый чип весьма сдержанно. Все критиковали 3Dfx за упорное игнорирование достоинств рендеринга в True Color и возможностей шины AGP. Стало очевидно, что Voodoo 3 вряд ли сможет претендовать на титул "мечта геймера-99 ". Реакция 3Dfx оказалась весьма интересной. Сначала официальные лица компании принялись доказывать малую актуальность True Color и AGP. Потом в Интернет стали просачиваться слухи о разработке нового суперчипа для истинных игровых фанатов. От сотрудников же компании можно было услышать лишь туманные комментарии вроде: "Всех задавит!".

Подробности таинственного проекта неизвестны до сих пор.

ЛЕГКИМ ОБМЕНОМ АКЦИЙ КОРПОРАЦИЯ ПРЕВРАЩАЕТСЯ...

Свой главный сюрприз 3Dfx преподнесла 14 декабря прошлого года. В этот день она объявила, что покупает производителя известных видеоадаптеров — фирму STB. Альянс позволит 3Dfx целиком контролировать производственный процесс от разработки чипов до выпуска ускорителей на их основе. Зачем? Давайте разберемся.

Нетрудно заметить, что вот уже год 3Dfx не предлагает ничего нового на "геймерском" рынке 3D-ускорителей. С момента выпуска Voodoo 2 корпорация о нас так и не вспомнила — зато рынок OEM (поставщиков готовых компьютеров) пользовался ее постоянным вниманием.

Banshee вряд ли очень заинтересует фаната 3D-игр, решившего приобрести новый ускоритель, но как основа 2D/3D-платы для нового компьютера этот чип вполне неплох. Рекордная 3D-производительность — далеко не самая важная составляющая успеха на рынке OEM (платы ATI — лидера продаж — никогда не числились в чемпионах 3D-акселерации). Здесь гораздо важнее имя производителя, налаженные каналы сбыта, а также сбалансированность характеристик и качественное изготовление плат вкупе со стабильностью драйверов. У STB есть большие заказчики (DELL, Compaq, Gateway), у 3Dfx — имя. Остальное — дело практики.

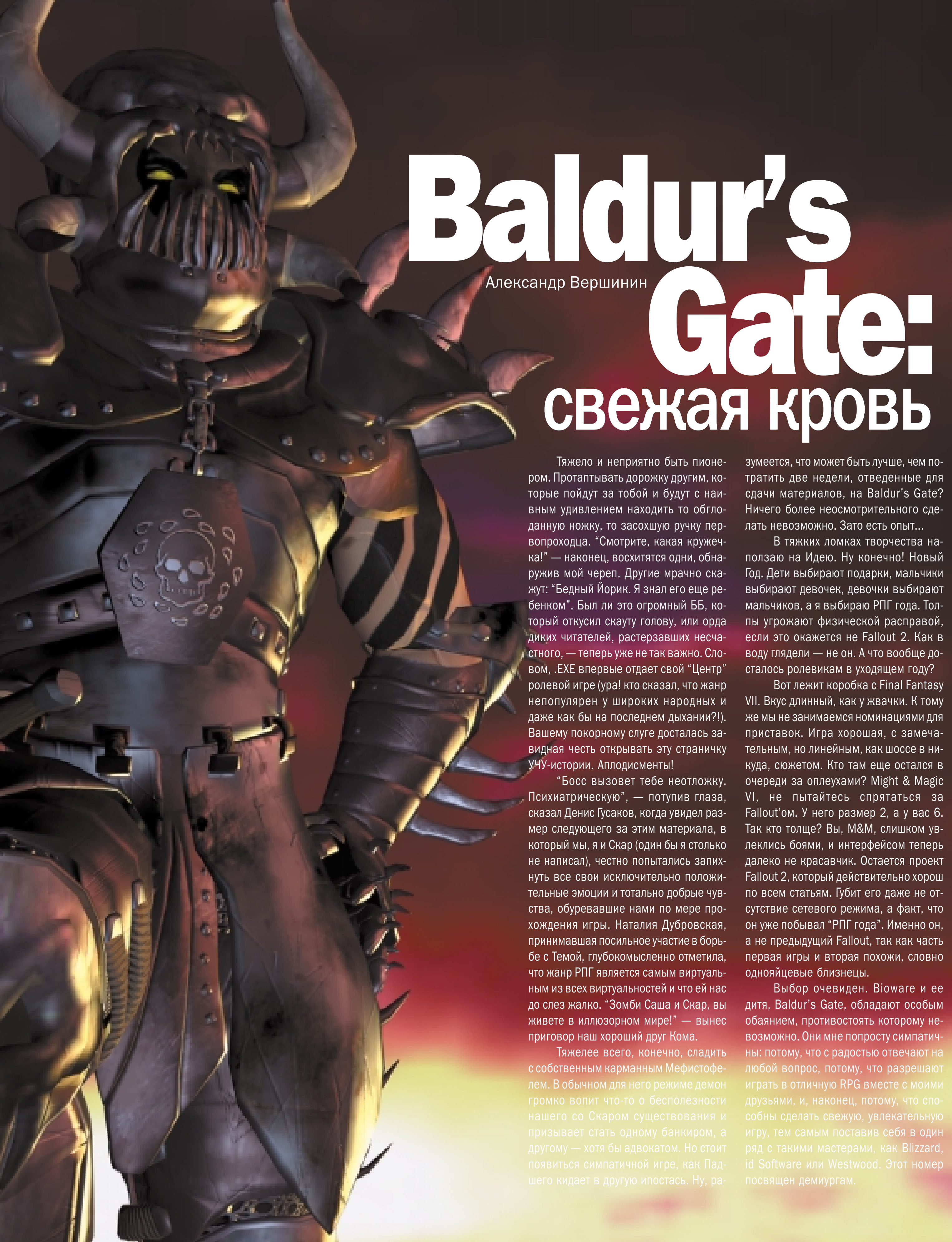
Сразу после анонса о слиянии с STB стало известно, что изготовлением плат на основе своих будущих чипов 3Dfx намерена заниматься в гордом одиночестве. Voodoo 2 и Banshee будут по-прежнему поставляться старым партнерам, но о Voodoo 3 сторонним заказчикам придется забыть. Исключение сделали только для Quantum3D (производителя серии Obsidian). Quantum, старейший партнер 3Dfx, работает преимущественно на рынке профессиональных ускорителей и не составит альянсу конкуренции.

DiamonD и Creative — два крупнейших заказчика 3Dfx — отреагировали на слияние примерно одинаково. Представители обеих компаний заявили, что инициатива партнера стала для них полной неожиданностью. Их реакцию на недоступность Voodoo 3 можно свести к выразительной фразе "Не больно-то и хотелось".

Итак, подведем итоги. На данный момент очевидно, что 3Dfx в первую очередь хочет покорить рынок OEM. Но не останется ли компания у разбитого корыта, потеряв поддержку разработчиков игр и конечных пользователей, так и не успев приобрести популярность у OEM?..

EXE Николай Радовский





Baldur's Gate: свежая кровь

Александр Вершинин

Тяжело и неприятно быть пионером. Протаптывать дорожку другим, которые пойдут за тобой и будут с наивным удивлением находить то обглоданную ножку, то засохшую ручку первопроходца. "Смотрите, какая кружечка!" — наконец, восхитятся одни, обнаружив мой череп. Другие мрачно скажут: "Бедный Йорик. Я знал его еще ребенком". Был ли это огромный ББ, который откусил скауту голову, или орда диких читателей, растерзавших несчастного, — теперь уже не так важно. Словом, .EXE впервые отдает свой "Центр" ролевой игре (ура! кто сказал, что жанр непопулярен у широких народных и даже как бы на последнем дыхании?!). Вашему покорному слуге досталась завидная часть открывать эту страничку УЧУ-истории. Аплодисменты!

"Босс вызовет тебе неотложку. Психиатрическую", — потупив глаза, сказал Денис Гусаков, когда увидел размер следующего за этим материала, в который мы, я и Скар (один бы я столько не написал), честно попытались запихнуть все свои исключительно положительные эмоции и тотально добрые чувства, обуревавшие нами по мере прохождения игры. Наталия Дубровская, принимавшая посильное участие в борьбе с Темой, глубокомысленно отметила, что жанр РПГ является самым виртуальным из всех виртуальностей и что ей нас до слез жалко. "Зомби Саша и Скар, вы живете в иллюзорном мире!" — вынес приговор наш хороший друг Кома.

Тяжелее всего, конечно, сладить с собственным карманным Мефистофелем. В обычном для него режиме демон громко вопит что-то о бесполезности нашего со Скаром существования и призывает стать одному банкиром, а другому — хотя бы адвокатом. Но стоит появиться симпатичной игре, как Падшего кидает в другую ипостась. Ну, разумеется, что может быть лучше, чем потратить две недели, отведенные для сдачи материалов, на Baldur's Gate? Ничего более неосмотрительного сделать невозможно. Зато есть опыт...

В тяжких ломках творчества наползаю на Идею. Ну конечно! Новый Год. Дети выбирают подарки, мальчики выбирают девочек, девочки выбирают мальчиков, а я выбираю РПГ года. Толпы угрожают физической расправой, если это окажется не Fallout 2. Как в воду глядели — не он. А что вообще досталось ролевикам в уходящем году?

Вот лежит коробка с Final Fantasy VII. Вкус длинный, как у жвачки. К тому же мы не занимаемся номинациями для приставок. Игра хорошая, с замечательным, но линейным, как шоссе в никуда, сюжетом. Кто там еще остался в очереди за оплеухами? Might & Magic VI, не пытайтесь спрятаться за Fallout'ом. У него размер 2, а у вас 6. Так кто толще? Вы, M&M, слишком увлеклись боями, и интерфейсом теперь далеко не красавчик. Остается проект Fallout 2, который действительно хорош по всем статьям. Губит его даже не отсутствие сетевого режима, а факт, что он уже побывал "РПГ года". Именно он, а не предыдущий Fallout, так как часть первая игры и вторая похожи, словно однояйцевые близнецы.

Выбор очевиден. Bioware и ее дитя, Baldur's Gate, обладают особым обаянием, противостоять которому невозможно. Они мне попросту симпатичны: потому, что с радостью отвечают на любой вопрос, потому, что разрешают играть в отличную RPG вместе с моими друзьями, и, наконец, потому, что способны сделать свежую, увлекательную игру, тем самым поставив себя в один ряд с такими мастерами, как Blizzard, id Software или Westwood. Этот номер посвящен демиургам.

Витамин BG

Вы когда-нибудь слышали о Маленьких Рождественских Мистериях? Нет, речь идет не о том, как толстый Санта просачивается в вашу квартиру, в которой никогда не пахло камином, и не о том, как родители смогли идентифицировать и купить самый дешевый и ненужный подарок из вашего новогоднего списка...



Александр Вершинин
Scar

Просто праздничное настроение

В первый раз темой .EXE-номера стала ролевая игра. Этот проект много раз откладывали и доделывали, вылизывали, улучшали, подчищали. Никто и не думал, что Bioware все-таки сможет расстаться со своим пациентом к Рождеству. Тем не менее они сделали это! И подарили очень многим людям роскошный подарок к Новому 1999-му. В такие торжественные минуты вспоминать о негодующих семьях и друзьях, осчастливленных, разумеется, было бы кощунством. Baldur's Gate. Чисто праздничное настроение.

О причудах фантазии

Те, кто никогда не заглядывал в отдел РПГ, могут потребовать объяснений. Из-за чего переполох? Почему, елки зеленые, на обложке не стратегия? А дело в том, хорошие мои, что Baldur's Gate для ролевиков — что-то вроде Unreal'а для всех остальных (и ролевиков тоже, конечно). О грядущей игре в newsgroup'ах и СМИ говорили больше, чем об уже готовых проектах. В общем, Bioware смогла сильно раззадорить играющую публику.

.EXE: Собираетесь ли вы менять что-либо в боевой системе Baldur's Gate?

Рэй Музика: Не думаю. Нам нравится то, что получилось. Существующий алгоритм позволяет удовлетворить аппетиты как любителей real-time, так и походовых схваток. Вот что важно!

А дальше все покатилось по накатанной колее. Каждый точно определил для себя, какой именно будет BG. Поэтому когда игра все-таки появилась, первая реакция априорных фанатов была резко отрицательной. Получилось не совсем то, что нафантазировали. Разумеется. А кто сказал, что будет как в сказке?

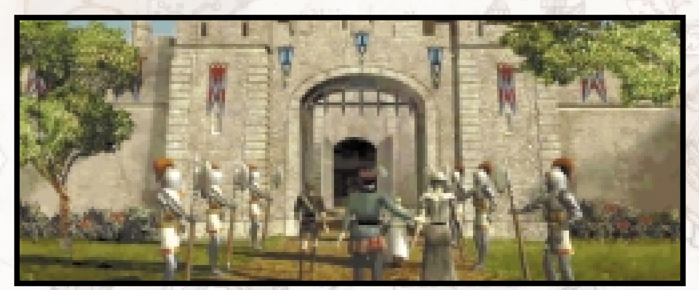
Для затравки "РПГ года" и "Наш выбор" сравнили с... Hexplore. Сходство есть, не спорю. Равно как и некоторые родственные связи с Diablo или Ultima. Это игра с сильным сюжетом, впечатляющим списком героев, разномастной ордой монстров и классной боевой системой. Самая красивая и целостная ролевая игра года. Стопроцентный хит.

Идея и исполнение

Очень вероятно, что именно Baldur's Gate станет игрой, которая сможет угодить и любителям "облегченных" РПГ а-ля Diablo, и суровым профи от пера и кубика (что бы там ни говорил мой друг Overseer — см. следующий материал Темы). Не забываем



Не слишком приятная "случайная" встреча — Ogre Mage в компании со взрослой Wyvern.



также тех, кому нравятся приключенческий сюжет и тактические походовые баталии. Своеобразный Новый Год — радуются и пьянствуют все, кроме Дедушки Мороза Bioware, который изрядно потеет и вылавливает последние баги из подарка. А ведь, по утверждению авторов игры, BG задумывалась исключительно в эгоистичных целях, для себя.

В свое время, года два назад, молодым... хм-м... медикам (ну, об этом мы еще поговорим) показалось, что ролевой жанр постепенно умирает. Конечно, был "постапокалипсический луч света в темном царстве", но Bioware решила все-таки произвести дефибриляцию жанра. Они не стали заново придумывать РПГ, а просто взялись предельно честно оттранслировать AD&D-правила настольных образцов для компьютерного аналога. Ничего особенного — практически все классические ролевые игры прошлых лет ставили перед собой подобную задачу.

Изюминка Baldur's Gate в ее графическом исполнении. Игра использует изометрический вид, считавшийся в РПГ более или менее "попсовым". Положение немного исправил Fallout, разработчикам которого, кстати, пришлось отказаться от лицензии GURPS в пользу играбельности. Весь трюк состоит в сложности реализации боевой системы в CRPG — так, чтобы сохранялись все правила настольного варианта и в то же время не терялась динамика, свойственная компьютерной игре. Что хорошо смотрится на столе, не обязательно будет столь же привлекательно на дисплее компьютера.

Bioware блестяще справилась с этой проблемой, вдобавок сохранив и открытую архитектуру игры. Пользователю позволяется вносить собственные портреты героев, варьировать их голоса и набор фраз, программировать (с помощью скриптов) поведение контролируемых компьютером членов партии вплоть до мельчайших деталей. Боевая система полностью подстраивается под нужды игрока. Справляетесь с партией в real-time? Пожалуйста. Любите походовые тактические сражения? Нет проблем. Правила и темп задаете вы — и никто другой. Разумеется, если вы не собираетесь играть вместе с друзьями. В этом случае правила для всех и каждого в отдельности устанавливает ведущий игры. Все как в настольной pen & paper. Что и обещали мудрые врачи из Bioware.

Между Севером и Югом

В качестве игрового мира было решено использовать лишь маленький сегмент глобальной карты вселенной Forgotten Realms. Это участок побережья между городами Baldur's Gate и Nashkel. "Реальная" игровая карта была оцифрована и разбита на аккуратные секторы, которые с недавних пор стало модно называть locations. Затем художники Bioware выбрали самые интересные, с их точки зрения, районы и нарисовали их — от руки и в деталях. Таким образом, каждый location в Baldur's Gate абсолютно уникален, равно как и все объекты в нем: будь то дома, крепости, подземелья. Такая карта занимает на компакт-диске от пятисот килобайт до тридцати мегабайт. Вполне очевидно, что авторы физически не смогли бы воспроизвести все секторы глобальной карты. Игра и так оккупирует беспрецедентное для РПГ количество CD. Пять штук! Следует учесть, что мультипликационные ролики на каждом компакте занимают от силы одну седьмую часть, а остальное отведено именно под карты. Просьба благоговейно уважать Bioware полчаса. А затем сесть и потратить на игру не менее 120 часов вашей жизни. Не так уж часто разработчики столь нежно относятся к своим фанатам.

Путешествовать по вновь воссозданному Sword Coast очень легко. Необходимо лишь подойти к краю сектора, где вы находитесь, — и вы увидите общую карту побережья, на которой появятся смежные с вашей области. Такой метод разведки окрестностей может показаться несколько необычным — многие уже привыкли к фривольным прогулкам по Северной и Южной Калифорнии в Fallout. Здесь же любой сектор является маленьким этапом. Если вы спешите, то можно просто пересечь его по прямой. Но гораздо интереснее полностью исследовать попадающиеся по пути места. Каждая карта обладает какой-нибудь достопримечательностью, будь то логово мертвого дракона, в котором поселились wyvern, разрушенный храм, где недобрые клерики проводят свои странные обряды, доверху наполненные кобольдами лабиринты прямо под деревней halfling'ов, лес каменных статуй, некогда бывших охотниками на василиска. Словом, скучно не будет. К тому же в каждом секторе обязательно есть два-три NPC, либо желающих присоединиться к вам, либо дающих полезную информацию, квест, артефакт. В конце концов большинство обитателей Sword Coast просто горячо желают убить вас. Ну разве это не весело?

> .EXE: Baldur's Gate по сравнению с Fallout значительно меньше использует взаимосвязь характеристик главного героя с окружающим миром. Почему? Ведь Fallout оказывается в более выигрышном положении...
>
> Рэй Музика: Не забывайте, Baldur's Gate — командная игра. И хотя в результате смерти основного персонажа действо сразу же заканчивается, ядром игры, основой сюжета все-таки является вся партия героев. Целиком.

Демократия по-ролевому

Марафонский забег по окрестностям города Baldur's Gate начинается в монастыре Candlekeep, где ваш герой проводит отрочество за молитвами и благотворительной деятельностью. Разумеется, вы не знаете своих родителей и попали в стройные ряды монахов совершенно случайно. По той же самой противной случайности вас стремится убить некий таинственный злодей в модных full plate-доспехах. Монахи, которые, по-видимому, знают чуть больше, решают, что пришла пора выслать вас за безопасные стены монастыря вместе с приемным отцом. Папочку мгновенно убивают, и вы остаетесь без охраны, с абсо-

Частная коллекция василиска. Просьба руками не трогать, а тем более не пытаться спасти "модели".





лютно беспомощным героем первого уровня на руках.

Наконец-то, оказавшись на просторах Sword Coast, вы понимаете, что назревает серьезный военный конфликт между городами-государствами Baldur's Gate и Amn. Добываемая на юге, в Nashkel, руда практически не попадает в Baldur's Gate — благодаря разбушевавшимся бандитам. Сырье, которое все-таки доходит до Большого города, оказывается отвратительного качества. Лорды северной столицы собираются отправить войска на юг и решить проблему силовыми методами. Никто, кроме воспитанника монахов Candlekeep, не способен найти решение конфликта. Это очевидно. Кроме того, какой-то добрый человек объявил солидную награду за вашу голову — отделенную от всего остального и брошенную к его ногам. В общем, авторы сюжета изо всех сил постарались, чтобы с самого начала игры вам не пришлось искать себе занятие. Занятие само найдет вас.

Основная сюжетная линия условно разбита на семь отдельных глав. Каждая глава знаменует начало нового сюжетного квеста, приближающего вас к разрешению основной задачи всей игры. То есть момента, когда вы найдете главного злодея и будете достаточно сильны, чтобы прихлопнуть его. Между тем никто не заставляет игрока укладываться в определенные временные рамки. Если вам нравится бродить по лесам, отстреливать все живое и просто нести свет и радость людям — пожалуйста. Охотой можно заниматься практически бесконечно, учитывая ежедневный respawn большинства монстров в каждом location'е. Но со временем все те же враги будут приносить партии меньше experience-очков — только потому, что уровень членов партии поднимается. Рано или поздно все доступные места в Sword Coast будут тщательно обследованы, и вам все-таки придется выполнить несколько сюжетных квестов, чтобы получить доступ к новым охотничьим угодьям, в числе которых присутствует и славный город Baldur's Gate.

Как уже говорилось, даже в самых диких местах вы сможете обнаружить нескольких NPC-персонажей, снабжающих партию локальными внесюжетными заданиями. Эти простые (как правило, в одно действие) и приятные квесты обычно имеют два-три варианта решения и, соответственно, несколько комплектов призов за их выполнение: в одном случае поднимается репутация партии, другое решение приносит множество experience-очков, а третье способно дать вам уникальный артефакт, который вы не сможете приобрести никаким иным способом. Причем стандартная логика "плохо-хорошо" оказывается неприменимой для разрешения такого квеста, и вам приходится руководствоваться лишь собственными моральными принципами и соображениями. Зачастую это не что иное, как соображения выгоды. Вот бы обмануть всех и получить сразу несколько наград! Авторы явно рассчитывали на подобную незамысловатую человеческую реакцию — что еще больше распаляет желание извернуться и всех обхитрить. В том числе и "умников" из Bioware.

Все ваши достижения демонстративно поощряются. Мультипликационные заставки привязаны к определенному сектору и прокручиваются как только вы находите его. Для описания каких-либо квестовых манипуляций используются скриптовые сцены: вы покидаете Candlekeep вместе с Gorion'ом, он дерется и проигрывает в битве с Главным-и-Отрицательным, вы эскортируете сумасшедшего капитана стражи в Beregost и так далее. Пребывание в важном для основного квеста месте сопровождается "пророческими" сновидениями и торжественным награждением вашего персонажа очередной "специальной способностью". Помимо этого автоматически ведется весьма литературно исполненный дневник, на страницах которого отмечаются все действия вашего героя — вплоть до решения взять или отвергнуть желающего вступить в вашу команду NPC. Сама же основная сюжетная линия абсолютно элементарна и заблудиться в ходе ее выполнения — задача не для средних умов. Игру можно пройти очень быстро. Но стоит ли? Удовольствие положено растягивать.

***Interplay* имеет странную привязанность к китам. По странному стечению обстоятельств, они плавают преимущественно в пустынях.**



Герои и подгузники

Заботу о себе, любимом, чувствуешь с самого начала игры. Все продумано до мелочей. Благодаря чему такой простой процесс, как генерация героя превращается в самодостаточ-

.EXE: Говоря о партии, нельзя не вспомнить о multiplayer. Предусматривалась ли возможность сетевого режима с самого начала разработки игры?

Рэй Музика: Скорее нет, чем да. Мы добавили сетевой режим, находясь примерно на середине игры. Мы в Bioware очень гордимся сделанным. Сетевой режим BG действительно уникален, так как является чисто совместным. Это вариант игры для друзей.

ное и увлекательное занятие. Reroll физических параметров оказывается сродни классическому "однорукому бандиту". Дело в том, что суммарное количество очков, распределяемых между шестью пунктами статистики персонажа, не фиксировано. Средняя сумма обычно крутится около значения в 70-75 очков. Но вы можете не удовлетвориться столь низкими способностями будущего "альтер-эго". А значит, начинается долгое и не в меру азартное использование кнопки "Reroll", каждый раз изменяющей общую сумму случайным образом. Некоторые бойцы, потратив на РПГ-рулетку несколько часов, умудрялись "вытрясти" из компьютера сумму в 94 или даже 96 очков. Продолжению занятия очень способствует возможность запомнить один, самый удачный расклад, чтобы затем вызвать его — когда попытки получить более высокую сумму с треском провалятся. Игра еще не началась, а пользователи уже безумствуют. Хороший признак.

По правилам игры, смерть созданного вами персонажа является одновременно концом игры. Поэтому сразу за появлением вашего слабенького "я" в большом и страшном игровом мире следует незамедлительно запустить процесс, в обиходе называемый "выбор невесты". Суженых может быть до пяти штук, и их святое призвание — кормить, холить, лелеять и защищать ваше дет-



ское тельце. Речь идет, конечно же, об NPC-спутниках. Bioware заготовила целую толпу кандидатов на теплые привилегированные места около вашей царственной персоны. Любого пола, любого класса, любого alignment'а — на любой вкус и цвет. Можно держать подле себя армию амазонок, создать боевой отряд лучников, бродячую труппу бардов или даже Первый Гвардейский Воровской Батальон имени Гаррета. Их можно менять как перчатки или же воспитывать в них преданных псов-бодигардов. Так или иначе, но богатейший выбор NPC является одной из наиболее сильных сторон Baldur's Gate.

Основной подход Bioware к NPC таков: каждый из ваших компьютерных союзников является личностью. А потому у него имеются не только уникальный портрет и собственный набор фраз на все случаи жизни. Удивляйтесь! У каждого NPC есть любимое оружие (приобретается с опытом), любимое заклинание, личностные пристрастия и антипатии. Более того, каждый из ваших подручных преследует ту или иную цель. И



Тот самый маг, у которого, по слухам, много ценных артефактов. Но вот только где он их спрятал?

когда он видит, что действия команды расходятся с его планами, то либо громко выражает недовольство происходящим, либо просто уходит. А еще он может подраться с обидчиком из вашей же тусовки и зарубить его. Но хуже всего влюбленные парочки! Стоит выгнать одного, как тут же уходит второй. Так что легче хладнокровно дождаться, пока один из романтически настроенных NPC окажется валяющимся на земле с вражеским топором, застрявшим в черепе. Конечно, вторая половинка будет некоторое время плакать и причитать. Зато не уйдет.

Разработчики игры пошли еще дальше и решили вести статистику успехов всех персонажей вашей партии. Так, вы можете всегда посмотреть, кто из подопечных наиболее полезен в бою, а кто имеет максимальный КПД в целом. Такие вещи очень помогают поддерживать боевой дух компании. Отстающие быстро заменяются новыми героями. Нужно лишь своевременно подобрать оптимальную группу, с которой затем можно закончить игру. Дело в том, что когда ваши персонажи достигают пятого или шестого уровня развития в своем классе, попадающиеся "дикие" NPC уже не смогут с ними соперничать. Слишком велика разница в количестве experience-очков. А тренировать все новых и новых NPC весьма проблематично. Каждая порция "опыта", полученная за истребление монстров или выполнение кве-

Героев надо знать в лицо

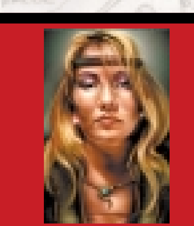
Краткий справочник "Кто есть ху в Sword Coast"

Путешествие по землям Sword Coast без почетного эскорта в лице AI-подручных сродни самоубийству. Baldur's Gate абсолютно не признает героев-одиночек, будь вы Avatar или, простите, Bruce Willis. Так или иначе, но вам придется набрать себе банду NPC, готовых разделить вашу судьбу.

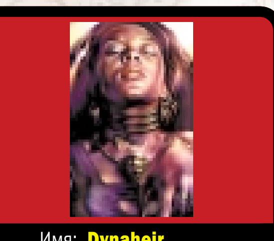
А еще добрые и услужливые NPC будут закрывать вас своим телом, носить полезные пожитки и просто развеивать скуку во время долгих пеших прогулок своими глупыми шутками. Именно поэтому "Экзе" и предлагает читателям доведенную до ума листовку "Из рук в ноги", благодаря которой вы не только сможете заочно познакомиться с частью особенно полезных NPC, но и узнать их домашний адрес. По требованию некоторых консервативно настроенных организаций мы не будем представлять всех потенциальных союзников игрока. Пусть встреча с некоторыми из них станет для вас сюрпризом.



Имя:	**Ajantis**
Класс:	**Paladin**
Alignment:	**Lawful Good**
Strength:	**17**
Dexterity:	**13**
Constitution:	**16**
Intelligence:	**12**
Wisdom:	**13**
Charisma:	**17**
Сектор:	Деревня к югу от Baldur's Gate. Единственное место, где обитают Ankheg'и



Имя:	**Branwen**
Класс:	**Cleric**
Alignment:	**True Neutral**
Strength:	**13**
Dexterity:	**16**
Constitution:	**15**
Intelligence:	**9**
Wisdom:	**16**
Charisma:	**13**
Сектор:	Carnival. Ищите среди произведений искусства

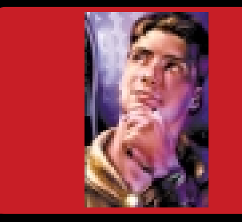


Имя: **Dynaheir**
Класс: **Specialist Mage/Invoker**
Alignment: **Lawful Good**
Strength: **11**
Dexterity: **13**
Constitution: **16**
Intelligence: **17**
Wisdom: **15**
Charisma: **12**
Сектор: Gnoll Stronghold

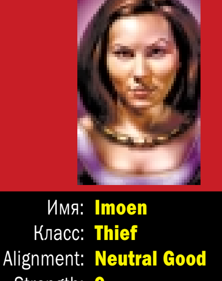
Особые приметы: Некоторая привязанность к Minsc'у. Исключая из команды одного NPC, вы автоматически теряете и второго.



Имя: **Eldoth**
Класс: **Bard**
Alignment: **Neutral Evil**
Strength: **16**
Dexterity: **12**
Constitution: **15**
Intelligence: **13**
Wisdom: **10**
Charisma: **16**
Сектор: West Cloakwood



Имя: **Garrick**
Класс: **Bard**
Alignment: **Chaotic Neutral**
Strength: **14**
Dexterity: **16**
Constitution: **9**
Intelligence: **13**
Wisdom: **14**
Charisma: **15**
Сектор: Город Beregost



Имя: **Imoen**
Класс: **Thief**
Alignment: **Neutral Good**
Strength: **9**
Dexterity: **18**
Constitution: **16**
Intelligence: **17**
Wisdom: **11**
Charisma: **16**
Сектор: Imoen догоняет вас в первом же секторе, сразу после бегства из Candlekeep

стов, делится почти поровну между всеми братьями по оружию. Терять с таким трудом приобретенные очки попросту глупо.

Baldur's Gate имеет своеобразный предел набора experience-очков, равный 89000. Значит, максимальным уровнем развития персонажа в игре станет седьмой. Авторы пошли на подобный шаг совершенно умышленно — в целях сохранения баланса сил в игре. Большинство NPC и монстров находятся на уровнях от третьего до шестого. Поместить в игру более "крутых" персонажей было бы ошибкой. Ведь более половины игроков не станут развивать своих героев до предельной черты, а значит, и не смогут победить такого акселерата. К тому же сюжет игры нелинеен, и вы можете попасть практически в самую "злую" область карты даже в начале игры. Важно, чтобы партия имела хотя бы маленький шанс победить в любой схватке. С потерями, но победить — и гордиться своим подвигом. Игрок должен верить в свои силы и получать удовольствие от своих приключений. Учитывать следует и факт существования addon pack'а к Baldur's Gate, который уже сейчас готов наполовину. По предварительным данным, он выйдет к лету этого года и будет прямым продолжением Baldur's Gate. Не зная, с какими персонажами пользователи закончили предыдущую игру, Bioware просто не сможет правильно сбалансировать следующую. Baldur's Gate изначально планировалась как начало целой серии игр, куда входят и addon'ы, и полноценные сиквелы.

Балдурская дуга

Почтенный доктор Ray Muzyka, продюсер Baldur's Gate, все-таки ошибался, говоря в прошлогоднем интервью нашему журналу о соотношении experience-доходов от битв и выполнения квестов. Квестам отводится вовсе не 70% всего опыта — скорее наоборот. Ну кто будет бегать на посылках у NPC за 1000 Exp.Points, когда за истребление одной сирены дают 2000?

.EXE: Осмелимся предложить, возможно, уже сильно надоевший вопрос. Зачем прерывать сетевую игру как только кто-то из партии начинает беседовать с NPC? Это очень ломает атмосферу.

Рэй Музика: Подойдем к вопросу с чисто технической точки зрения. Раз пауза есть в "одиночном" режиме игры, должна быть и в сетевом. На самом деле, если убрать паузу, возникнет море непредвиденных программистами обстоятельств. К примеру, вы можете убить того NPC, с которым разговаривает ваш товарищ. Так что совет таков: постарайтесь проявить "совместный" дух во всем. Попробуйте разговаривать с NPC по очереди.

Большинство врагов расставляется по карте сектора заранее и способностью respawn'а не обладает. "Случайные" стычки возможны лишь при путешествии между location'ами или тогда, когда партия ложится на заслуженный восьмичасовой отдых, необходимый для восполнения запаса заклинаний, — благо что кормить своих подопечных вам не придется. Так, истребив всех злосчастных сирен на берегу, вы можете некоторое время отдохнуть — и дичь сама придет к вам.

Только не подумайте, что охота за "опытом" — дело элементарное и безопасное. Во-первых, вы не сможете спасать игру во время боя. Пустячок, а приятно. Во-вторых, монстры не так уж и тупы, как хотелось бы некоторым. Практически все знают, когда надо рвать когти, а действующие в стае почти всегда подчиняются лидеру. Расправившись с вожаком, вы имеете шанс быстро решить исход схватки в свою пользу. Но хуже всего приходится с магами. В отличие от прямолинейных воинов, которым ничего не остается, кроме как идти напролом, маги успешно телепортируются, избегая рукопашной, зачаровывают отдельных членов вашей команды, дабы они сражались на стороне неприятеля. Любой противник, шкура которого "весит" более 500 experience-очков, опасен. А значит, вам придется немного изучить тактику ведения средневекового боя.

Игровой интерфейс сделан бе-

Геноцид в деревне Xvart'ов. Как в старые добрые сталинские времена.



зукоризненно и значительно упрощает процесс управления целой партией смутьянов. Для начала ознакомьтесь с формациями. Выбрав приглянувшийся тип построения, вы можете быть уверены, что команда будет стараться придерживаться его постоянно. Здравый смысл подсказывает, что хорошо защищенные воины должны стоять в первом ряду, перекрывая доступ к мягким сочным тушкам магов, клериков и лучников. Волшебникам почти всегда приходится путешествовать без доспехов — иначе они не смогут реализовывать заклинания. Специальная функция позволяет выбрать сразу всех героев и отдать им общую команду. Дико удобно: не требуется никаких попыток "выловить и обвести". Незаменимая вещь, так как, выполнив прежний приказ игрока, контролируемые компьютером союзники начинают заниматься собственными делами — в прямой зависимости от содержания скриптов каждого из них. Кстати, AI ваших спутников может быть включен или выключен прямо из основного экрана, что решает проблему вольнодумцев в рядах вооруженных сил. Персонажи имеют ряд quick slot'ов для оружия и магических вещей, выносимых в тот же вместительный основной экран игры. Благодаря такому решению дизайнеров, вы вольны менять вооружение подопечного мгновенно, не залезая в inventory-меню. Для стрел и арбалетных болтов имеются три специальных

.EXE: Быть может, вы могли бы дать несколько советов начинающим борцам с нехваткой железа в Forgotten Realms?

Рэй Музика: Будет значительно интереснее, если они научатся всему сами. Впрочем, почему бы нет? Постарайтесь вооружить всех членов группы луками, арбалетами или дартс. И не стесняйтесь бегать от превосходящих сил противника. На то они и превосходящие. Удачи!

колчана, откуда боеприпасы берутся героем автоматически, без вмешательства игрока. Как видите, авторы сделали все возможное, чтобы максимально продлить автономную жизнедеятельность ваших персонажей под руководством AI. Сломав оружие, герой не только берет следующее, но и сообщает о случившемся "наверх", игроку. Так мы подходим к самому красивому моменту игры, алгоритму настройки боевой системы Baldur's Gate.

Специальное меню игры содержит два тесно взаимосвязанных пункта: Auto-Pause и Feedback. Последний отвечает за все донесения марионеток вам, мудрому и справедливому. Они могут докладывать о своих действиях, физическом состоянии и даже жаловаться на жизнь. Разрешив все виды рапортов, вы получите исчерпывающий поток информации о всех настроениях подчиненных. Это важно для погружения в игру, но не критично в бою.



Охота на огров никогда не отличалась безопасностью. Лучше постоять в сторонке.

Сражения в Baldur's Gate, по умолчанию, идут в реальном времени — как в Diablo. С одной оговоркой. В любой момент пользователь может одним нажатием клавиши "запаузить", остановить, игру и оценить обстановку. Процесс останется замороженным до тех пор, пока вы не будете готовы "отпустить" его. Меню Auto-Pause оговаривает все возможные случаи, когда компьютер автоматически приостанавливает игру и, таким образом, дает вам понять, что сложилась критическая или просто необычная ситуация. Заметьте, компьютер не имеет прав снимать паузу по своей воле. Вы можете попросить машину реагировать на любое нападение на вашу группу, отмечать ранение или смерть персонажа, факт непригодности оружия или исчезновения заданной вами цели. В конце концов можно потребовать автоматической паузы после каждого боевого раунда каждого персонажа — как вы понимаете, компьютер честно бросает виртуальные кубики и вообще выполняет все правила настольной игры. Так и получается симуляция походового режима путем принудительного использования паузы в real-time-сражении. Уф, почти математическое определение. Здорово? Не то слово. Отличная находка? Вне всяких сомнений.

До Bioware никто даже не пытался сделать ничего подобного. Привыкнуть к такому ритму игры сложно, но однажды войдя во вкус, вы ощутите завершенность системы. Кажущаяся сложность манипуляции



Имя: **Jaheira**
Класс: **Fighter/Druid**
Alignment: **True Neutral**
Strength: **15**
Dexterity: **14**
Constitution: **17**
Intelligence: **10**
Wisdom: **14**
Charisma: **15**
Сектор: Friendly Arm Inn

Особые приметы: Поставляется в одной упаковке с Khalid. Собственно, они муж и жена.



Имя: **Khalid**
Класс: **Fighter**
Alignment: **Neutral Good**
Strength: **15**
Dexterity: **16**
Constitution: **17**
Intelligence: **12**
Wisdom: **10**
Charisma: **9**
Сектор: Friendly Arm Inn

Особые приметы: Нежная привязанность к Jaheira. Исключая из команды одного NPC, вы автоматически теряете второго.



Имя: **Kivan**
Класс: **Ranger**
Alignment: **Chaotic Good**
Strength: **18/12**
Dexterity: **17**
Constitution: **14**
Intelligence: **10**
Wisdom: **14**
Charisma: **8**
Сектор: High Hedge

Racial Enemy: Ogre



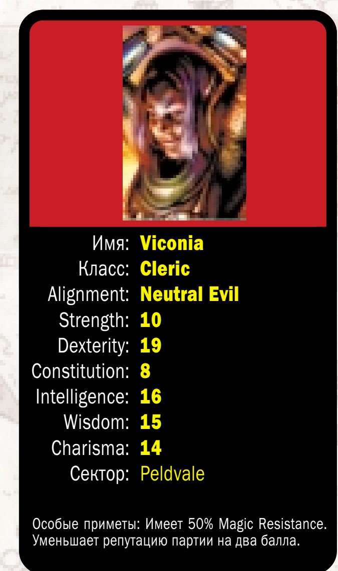
Имя: **Minsc**
Класс: **Ranger**
Alignment: **Neutral Good**
Strength: **18/93**
Dexterity: **15**
Constitution: **15**
Intelligence: **8**
Wisdom: **6**
Charisma: **9**
Сектор: Nashkell

Racial Enemy: Gnoll
Особые приметы: Один из самых популярных NPC в игре. Является телохранителем Dynaheir.



Имя: **Montaron**
Класс: **Fighter/Thief**
Alignment: **Neutral Evil**
Strength: **16**
Dexterity: **17**
Constitution: **15**
Intelligence: **12**
Wisdom: **13**
Charisma: **9**
Сектор: Ожидает вас в той же области, что и Imoen

Особые приметы: Является верным другом Xzar'a.



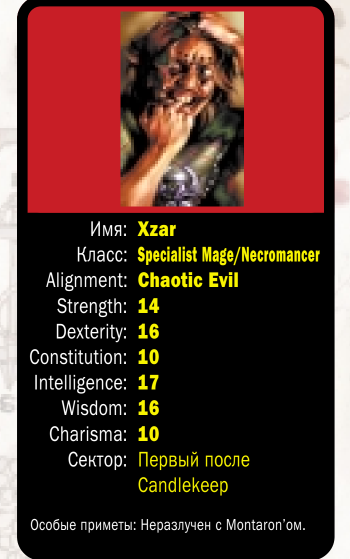
Имя: **Viconia**
Класс: **Cleric**
Alignment: **Neutral Evil**
Strength: **10**
Dexterity: **19**
Constitution: **8**
Intelligence: **16**
Wisdom: **15**
Charisma: **14**
Сектор: Peldvale

Особые приметы: Имеет 50% Magic Resistance. Уменьшает репутацию партии на два балла.



Имя: **Xan**
Класс: **Specialist Mage/Enchanter**
Alignment: **Lawful Neutral**
Strength: **13**
Dexterity: **16**
Constitution: **7**
Intelligence: **17**
Wisdom: **14**
Charisma: **16**
Сектор: Nashkell Mines

Особые приметы: Владеет клинком Moonblade, благодаря чему обладает бонусом в Armor +1 и 50% Fire Resistance.



Имя: **Xzar**
Класс: **Specialist Mage/Necromancer**
Alignment: **Chaotic Evil**
Strength: **14**
Dexterity: **16**
Constitution: **10**
Intelligence: **17**
Wisdom: **16**
Charisma: **10**
Сектор: Первый после Candlekeep

Особые приметы: Неразлучен с Montaron'ом.

шестью персонажами становится элементарной благодаря продуманности игрового интерфейса, а также умелому использованию звука. Именно звука! Даже не глядя на экран, вы почти всегда можете определить, что происходит и когда требуется снять поставленную компьютером паузу. Вздох — значит, кого-то ранили. Пауза. Победный крик — цель уничтожена. Пауза. Предсмертный стон — вы опять забыли кого-то вылечить. Угадали, пауза. Музыка динамически меняется с эпически-походной на бодренько-боевую и обратно. Движение героев на экране, их сливающиеся в многоголосый рев крики, звон стали, хруст проломленных черепов и помпезный победный марш поверх всего — все это воссоединяется в единое целое, нанося непоправимый урон психическому здоровью играющего. Человек буквально прилипает к клавиатуре и дисплею и вырвать его из виртуальности может только крайняя нужда.

Поток сознания

Да, игра полностью сделана в 2D и "движок" ее не слишком технологичен. Она не требует 3D-акселератора, но может поддерживать 16-, 24- и 32-битные палитры. Она "притормаживает" даже на самых мощных машинах, заставляя их возгордившихся хозяев чертыхаться. Зато любое заклинание смотрится шедеврально — безупречная игра палитры и освещения. День плавно сменяется ночью, на несколько секунд окрашивая окрестности в нежные вечерние тона. Небо внезапно темнеет, молния фотовспышкой освещает партию, на которую готовы обрушиться струи воды. Авторы играют на вашем настроении, как на любимом пианино. Для всего остального смена дневного цикла не имеет никакого значения. Разумеется, кроме демонстрации возможности ночного видения у некоторых героев.

Игра полна маленьких открытий и находок, которые делают процесс ее прохождения таким приятным. Можно без оглядки драться в городах — лишь бы не страдали местные жители. Заклинание Friends иногда помогает сбить цену при покупке вещей, а нападение с помощью wand'а не нарушает невидимость персонажа. Некоторые волшебные вещицы обладают сразу несколькими заклятьями — в игре есть специальное меню, где вы можете выбрать требуемый от артефакта режим работы. Вор, располагающий высоким Stealth skill'ом, может работать разведчиком группы. Впрочем, это опасный трюк, так как такая "невидимость" может в любой момент нарушиться. А еще в подземельях и на поверхности приходится использовать разные виды формаций. В dungeon'е всегда полно ловушек, и вор должен идти первым, чтобы вовремя остановить всю группу и устранить преграду. Спастись от смертельного яда можно не только специальным заклинанием. Если просто постоянно лечить героя, он сможет справиться с отравой самостоятельно. Сравнивая заклинания мага и клерика, приходится отмечать и длительность их реализации. Зачастую, в ходе сражения, нужно очень быстро помочь герою spell'ом — приходится соображать, какое заклинание "успеет". Не обходится без курьезов. Оказывается, волки и прочие животные Baldur's Gate носят шлемы. По крайней мере ваши смертельные удары в голову периодически отклоняются мифическими звериными доспехами. Сильно накачанная партия может столкнуться с отдельными бравыми охотниками, стремящимися завоевать награду за вашу голову. Они сами подходят к вам, обещая немедленную расправу, а когда AI все-таки оценивает мощь вашего отряда, на всех парах бросаются наутек.

Выдержка из диагноза

Что вам сказать? Детский восторг от Baldur's Gate так и не проходит — уже пару недель. Игра была испытана на прочность и прошла почти все тесты. Несколько хромает лишь совместный сетевой режим: принудительная демонстрация всем участникам диалогов, которые ведет один единственный игрок, слегка утомляет. Но это уже недоработка, которую предстоит исправить только в Baldur's Gate 2. Во всем остальном проект безупречен. Лучшего кандидата на звание "РПГ года" нет и уже не будет. С новым игровым годом, коллеги!





Разработчик: **Bioware**
Издатель: **Interplay**
Графика: **5**
Звук: **5**
Музыка: **4.5**
Управление: **5**
Сложность: **средняя**
Интересность: **5**

Лучшая ролевая игра 1998 года и, сдается мне, достойный соперник Half-Life в номинации "Игра года". Стоит ли говорить что-то еще?

Windows 95/98
Pentium 166
32 Мбайта RAM
4x CD-ROM
SVGA

Дополнительная информация:
•320 Мбайт на HDD
•Игра с легкостью "тормозит" на Pentium II. Воспользуйтесь предложением инсталляционной программы и максимально увеличьте размер игрового кэша — там хранятся карты секторов, которые вы недавно посещали
•Сложность игры подстраивается самим пользователем

Год Пивной кружки*

Forgotten Realms, AD&D и Baldur's Gate: три источника и три составных части настоящего ролевого удовольствия-98

Overseer

Велик и страшен был год 1370-й, от окончания же Трудных времен — двенадцатый... Мятежный бог Вокин был освобожден Повелителем Грасздом из своей темницы и снова занял место в пантеоне Фаеруни... Королева Заранда родила тройню, а Бэйли Арнволд нашел-таки древнюю Потерянную библиотеку Корманзира...

Многими событиями славен тот год, и все же одно из них требует особого внимания: на западном берегу Моря Мечей, южнее Водопадов и севернее страны Амн в городе Врат Балдура случилось...

Нет, не будем рассказывать, что же там случилось. Достаточно заметить, что событие произошло очень серьезное, мрачное и грозящее непредсказуемыми последствиями. И именно в этот момент и в этом месте началось действие игры Baldur's Gate.

Живой Забытый мир

"Виртуальные" миры существовали всегда. И мир древнегреческих мифов, и мир "Полдня" Стругацких, и вселенная Mechwarrior — все эти вселенные, порожденные чьей-то фантазией, существуют рядом с нашей "объективной" реальностью, и для кого-то — на равных с нею правах. Многие из таких миров оказались нежизнеспособными и тихо вымерли в процессе виртуальной эволюции, но есть и те, которые остались навсегда. В них живут. В них умирают. В них существуют бурно, полноценно и героично — как в игре Baldur's Gate, скажем.

"Бальдур" не просто "еще одна RPG". Сказать так — все равно, что назвать Forgotten Realms "одним из фэнтези-миров". Сами посудите — как "Забытые королевства", самая большая и подробно разработанная на сегодня игровая вселенная — "одна из?" Да вы еще Землю назовите "просто одной из планет!"

Что такое Forgotten Realms, волшебное королевство, созданное гением фанатиков из TSR (www.tsr.com) и давно уже живущее своей жизнью — вместе с тысячами простых ролевиков?

Подробнейшая, отработанная хронология, простирающаяся на тысячелетия.

Свыше 40 романов и трилогий, описывающих вполне преемственные события, — считай, полноценный канон.

Огромное, не поддающееся подсчетам и контролю количество сыгранных полигонных ("по-настоящему", в полевых условиях), настольных и карточных "модулей" — "AD&D-повседневность", складывающаяся, как положено, в Историю (скажем так).

Знаменитые художники и писатели, "пишущие" этот мир для всех и по-своему.

И, наконец, взаимное проникновение двух великих "виртуальностей": 16 компьютерных игр, созданных в попытке воссоздать эту вселенную: Pool of Radiance (SSI), Curse of the Azure Bonds (SSI), Hillsfar (SSI), Secret of the Silver Blades (SSI), Pools of Darkness (SSI), Eye of the Beholder (SSI), Eye of the Beholder II (SSI), Eye of the Beholder III (SSI), Dungeon Hack (SSI), Gateway to the Savage Frontier (SSI), Treasures of the Savage Frontier (SSI), Menzoberranzan (SSI)... (Прелесть этой серии в возможности импортировать "выращенного" героя из одной игры в другую. Та же возможность будет и в нашем "Бальдуре", только это будет одна — но очень большая — игра. Не так давно Interplay выпустила все 12 игр единым сборником — Forgotten Realms Archives. Познавательный

.EXE: Почему вы столь четко настаивали на "хорошем" поведении героев? Разве нельзя сделать отдельный вариант сюжета специально для злодейских персонажей?

Рэй Музика: Конечно, можно. Проблема лишь в том, что на "правильном" характере действий партии настаивает AD&D, а не мы. Ну а как мы и говорили уже много раз, Baldur's Gate был задуман как проект, максимально придерживающийся этого свода правил.





*__Year of Tankard__ — название года, в котором происходят события в игре Baldur's Gate.



получился архивчик! Ведь Pool of Radiance, первая игра серии, вышла еще в 1988 году.)

...Blood and Magic (Interplay)... (Ну, это, простите, стратегия. Чистая. Даром, что тоже про FR.)

...Descent to Undermountain (Interplay)... (Довольно грустный был опыт, надо отметить. Ни фанатам, ни чайникам, ни уму, ни сердцу.)

...FRUA (Forgotten Realms Unlimited Adventures)... (Эта штука оригинальная. Вовсе и не игра, а система этих игр построения и развития. Приятный междусобойчик фанатов-строителей — сам себе игрушку строит, сам в нее играет, а потом сам и сносит. Если заинтересовались, вот вам один из Internet-адресов с "обучающими материалами": www.radix.net/~rem/frua. Приходите, учитесь и стройте.)

...и, наконец, предмет нашего разговора — Baldur's Gate.

Первый раз по-настоящему

16 игр! Это уже рекорд. Еще ни одна игровая вселенная не находила столь развернутого воплощения в нашей оцифрованной реальности (забавно, но это относится и к чисто компьютерным мирам!).

Причины понять несложно. Во-первых, сам мир уж очень хорош — его (вернее, в нем) хочется творить. Во-вторых, система магии и поединков, используемая в ней — AD&D 2nd ed., — самая на сегодня подробно разработанная и продуманная из всех ролевых систем вообще.

AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) — это поединки, классы игроков, набор предметов и заклинаний... В общем, все, что необходимо для очень сложного и свободного и при этом ясного и непротиворечивого описания самых фантастических приключений.

Во многих играх эту систему пытались применить. Во многих — даже и не пробовали. Но чтобы заявить о полном соответствии компьютерной игры ее настольным и "полевым" аналогам — это впервые! И — что самое интересное — нас, похоже, не обманули.

Baldur's Gate: сложно, как сама жизнь!

Итак, почему только в Baldur's Gate эта система воплотилась, наконец, в полном объеме?

Прежде всего — из-за ее объективной сложности. Руководство по AD&D-играм — книга толщиной страниц в триста. Тому, кто не прочитал ее раз восемь и не усвоил всех этих правил и запретов, играть трудновато. У него непременно возникает масса глупейших вопросов типа: "А почему мой маг не может колдовать?". Почему, почему... Да потому, что он в кольчуге, дерево! На то он и маг, а не воин, — надеть кольчугу может, но чудеса в ней творить — увольте-с.

В компьютерной игре всего этого не опишешь, а учить игрока всем премудростям с нуля — некогда, да и некому. Ролевая система передачи опыта "из уст в уста" здесь явно не сработает. Поэтому в большинстве своем авторы игр пошли по пути снижения сложности, убирая некоторые элементы "классического" AD&D и заменяя их собственными нехитрыми разработками. Ну, в самом деле, не будешь же объяснять каждому играющему, почему чем кольчуга или латы мощнее, тем AC (Armor Class) ниже? Такое сразу не уложится. Или, не к ночи будет сказано, многие ли из купивших заветную коробочку с новой RPG знают расшифровку понятия THAC0?

Разработчики делали игру "приемлемой" для своей аудитории — и тут система давала сбой. Проще говоря — рушилась к чертовой матери. AD&D гармонична, сбалансирована и самодостаточна, любые попытки изменить ее "извне" мгновенно разрушают ее целостность и ломают игровую гармонию: одни классы игроков получают преимущества





перед другими, магия становится по определению сильнее меча, или наоборот. По идее, это противоречит самим принципам AD&D и очень раздражало завзятых ролевиков, зато было удобно "простым" игрокам. Слияния "настоящих" и компьютерных RPG так и не получилось.

В Baldur's Gate все не так. Никаких поблажек залетному "чайнику". Ограничения. Кругом. Безо всяких объяснений — зато ролевым "профессионалам" все понятно. Ну почему нельзя набрать experience points выше 89000? А потому! Почему класс не растет выше 7? А по тем же причинам. Играй, пока играется!

Теперь геймеры в проигрыше, а ролевики в выигрыше. Посмотрим, как отреагирует на это широкая игровая общественность. В принципе, сильно обиженному геймеру можно порекомендовать просто взять и эти самые мануалы прочесть. Но... 300 страниц убористого деловитого текста — это тебе не "Московский попсомолец"... Так что лучший способ — это пробовать и смотреть, что получится. Тем более что в игре есть главное: многопользовательский режим. Читай: та самая возможность общения с "живыми" игроками.

.EXE: А вы лично допускаете возможность "отрицательного" основного квеста?

Рэй Музика: Разумеется. Предоставить пользователю возможность найти свой путь — значит, дать ему шанс выбрать соответствующую концовку игры.

С прицелом в будущее

Естественно, что в одной игре, пусть и самой большой, нельзя охватить такой огромный мир, как Forgotten Realms. Такая задача авторами BG и не ставилась. Они нашли другое, весьма изящное решение: Baldur's Gate — это только первый шаг, начало Большой игры. В игре намеренно оставлены темные места (например Durlag's Tower), куда без expansion pack попасть просто невозможно, а также введены суровые ограничения на подъем уровня персонажей. Мир будет раскрываться постепенно: сначала бесплатные дополнения (еще кусочек земли, еще 1000 очков опыта...), а потом — Baldur's Gate 2. Первое дополнение —Adventurer's of The Sword Coast — выйдет уже в марте-апреле.

.EXE: Возможно ли сделать абсолютно честную относительно свода AD&D-правил онлайновую РПГ?

Рэй Музика: Забавно, что вы спрашиваете. Мы как раз горячо обсуждаем именно эту проблему. Bioware намерена попытаться доказать возможность корректного выполнения такой задачки.

В заключение позволю себе порекомендовать вам всего два российских RPG-сайта: хоть и далеки они от TSR, но здесь вы найдете все, что дорого сердцу истинного ролевика! Да еще применительно к местным условиям:

www.rpg.ru и www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/3876.

Геймеры в белых халатах

Александр Вершинин
Наталия Дубровская

Bioware: и это все о них

Вопрос: Когда вы начинали работу над Baldur's Gate, вы представляли, сколько времени на самом деле это займет или хотя бы какой огромной станет игра?
Ответ: Нет. Я думаю, мы вообще были очень наивны... Достаточно сказать, что сейчас мысль о том, чтобы взять и сделать игру такого размера, с нуля, меня просто ужасает.
(Рэй Музика, из интервью сайту Game-Interviews.com)

Знаете ли вы что-нибудь о Bioware? Имя еще не навязшее в зубах любителей компьютерных игр. Да, Bioware входит в состав ролевого подразделения Interplay, носящего название Black Isle Studios. Совершенно верно, Bioware сделала тот самый проект Baldur's Gate, вокруг которого так суетится сегодня Game.EXE. Что-либо помимо этого? Маловероятно.

А между тем это довольно интересная команда. Хотя бы тем, что Baldur's Gate является первой (!) ролевой игрой этих ребят. И ошеломляющий успех проекта объясняется не только талантом программистов и художников фирмы. На протяжении всего времени разработки BG продюсер Рэй Музика (Ray Muzyka) и примкнувшие к нему коллеги по проекту постоянно присутствовали на всех основных ролевых форумах, отвечая на вопросы по игре и дискутируя. Подобная близость девелоперов к своим поклонникам абсолютно нехарактерна для почти оголливудившейся игровой индустрии и приятно отличается от ставшего модным нагловатого "When it is finished". Что не может не располагать к себе — согласитесь.

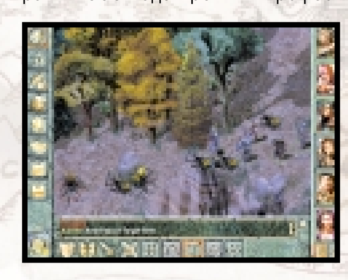
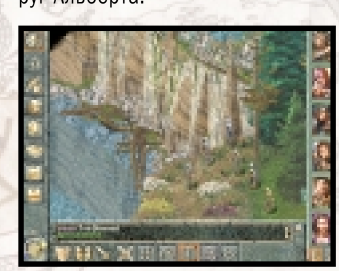
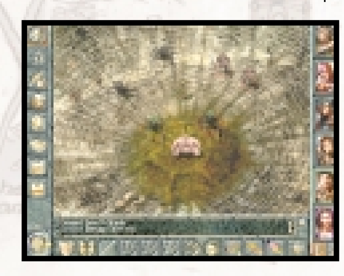


Милое хобби канадских врачей

Такая форма общения в стиле "домашнего РПГ-доктора" не случайна. Еще одна особенность Bioware — ее руководящий состав. Компания была основана первого февраля 1995 года тремя... профессиональными врачами. Рэй Музика, Грег Зещук (Gregory Zeschuk) и Ог Йип (Augustine Yip) познакомились в одной из медицинских школ Канады. Их объединила большая любовь к "настоящим" РПГ и компьютерным играм. В 1992 году они закончили свой университет по специальности "семейный врач" (family physician) и честно занялись медицинской практикой в городе Эдмонтон, округ Альберта.

Не помогло: друзья по-прежнему не хотели бросать свои дурацкие забавы, а их дружбу теперь укреплял еще один немаловажный объединяющий момент: им было скучно. Между тем за душой у них было и еще кое-что, а не только скука и страсть к игре: в свое время даже плотный график занятий медицинского ВУЗа не помешал им самостоятельно научиться программировать и создавать обучающее медицинское ПО. Это самое ПО и стало основной причиной создания Bioware, весьма своеобразной программистской компании, сотрудники которой — в "свободное от работы время" — после многочасового корпения над кодом сугубо специального софта и врачебной практики садились писать игрушки. Честно говоря, все это можно назвать чистой и наглой авантюрой: ни один из них не занимался прежде разработкой игр. Зато все играли.

Вскоре на свет божий, как бы сама собой, в порядке эксперимента "мы это можем" появилась и пер-



вая игра. Blasteroids 3D. Она получила неплохие для простейшей аркады отзывы и рейтинги — авторы особенно гордятся “4/5” от английских коллег из PC Zone. Недурно для почти хобби и эксперимента, верно?

BG: начала

Самое время сказать что-нибудь штампованное. Пожалуйста: и успех окрылил их. Настолько, что Bioware, не оставляя медицинские обучающие программы, с которых, собственно, и кормилась, всерьез взялась за игры, сделав их разработку вторым главным направлением в деятельности компании. Активные “семейные врачи” подобрали группу толковых программистов и занялись своим первым крупным игровым проектом, получившим название Shattered Steel. Кстати, публиковать его взялась сама Interplay (а уж там наверняка нет никого похожего на врача-любителя!). Появившись на свет в 1996 году, этот Mechwarrior-клон произвел на игровую общественность и прессу весьма двойственное впечатление (любой неленивый читатель GE/”МИ” может поднять подшивку и посмотреть, как игра была встречена лично нами. Скажем одно: с постной миной на лице). Однако Bioware это не смутило. Может быть, потому, что все мысли ребят были уже в Baldur’s Gate, ведь работы над ней начались в том же 95-м, параллельно с Shattered Steel?..

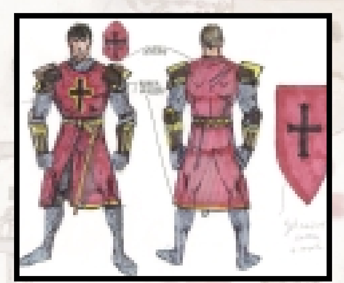
.EXE: Какие у Bioware планы на будущее?

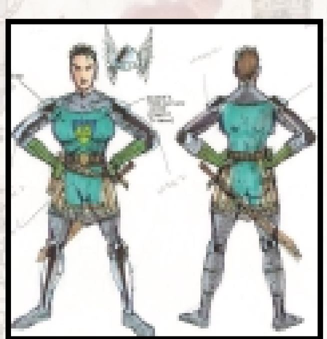
Рэй Музика: Как и раньше, мы планируем делать игры сразу нескольких жанров. Сейчас мы уже работаем над MDK 2 (да, сиквел знаменитой игры будет делать именно Bioware! — .EXE) и expansion pack’ом для Baldur’s Gate. Также начинаются работы над Baldur’s Gate 2 и еще одним проектом, название которого мне не хотелось бы раскрывать. Достаточно сказать, что это онлайновая ролевая игра.

Попасть в Forgotten Realms

Впрочем, на старте наша нынешняя именинница называлась иначе. Battleground Infinity. А потом — Bloodline. А потом... нет, об этом попозже, прежде о том, чем игра, по замыслу наших айболитов, должна была стать. Не иначе как “первой компьютерной РПГ, по-настоящему отображающей мир Advanced Dungeons & Dragons”. Ее действие должно было происходить в совершенно новой вселенной, и уже тогда, четыре года назад, четко было решено: вид будет “сверху”, а классические правила (те же AD&D), разработанные фирмой TSR, будут соблюдены до последней запятой.

По идее, такой игре самое место было в Forgotten Realms, главной вселенной TSR. Но копирайт — штука серьезная, о том, чтобы переселиться туда самостоятельно, и речи быть не могло. Творить свой мир молодым докторам пришлось самим. А Interplay, их партнер по Shattered Steel, пока стояла в сторонке и с интересом на все это дело смотрела — молча. Не хотела рисковать своим сокровищем — лицензией на полную и эксклюзивную компьютеризацию Forgotten Realms, полученной от TSR еще в августе 95-го.





Спецподразделение Interplay, занятое исключительно AD&D, весело клепало игрушку за игрушкой — и все они Рэя Музику со товарищи не устраивали, надо отметить. Не было в них истинно TSR-ного настольного духа, даром что лицензию отхватили. Зато пеклись все эти Eye of Beholder



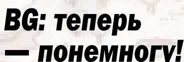


и Pools of Darkness быстро, как блинчики, — а Bioware выпустить свою игру раньше 97-го уже не рассчитывала. Зато работала над ней как зверь — и Interplay в конце концов сломалась. Взяла проект под свое крылышко — поначалу в форме весьма загадочной.

20 августа 1997 года Interplay опубликовала пресс-релиз следующего страннейшего содержания: “В ИГРЕ BALDUR’S GATE ФИРМА INTERPLAY НАМЕРЕНА ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ФИРМЫ BIOWARE. В феврале 1997 года, когда Interplay выпустит свою новую игру Baldur’s Gate, мир ролевых игр навсегда станет другим...”

Речь здесь шла об игре The Iron Throne (так теперь назывался бывший Bloodline) — к этому моменту она уже стала “Бальдуром” (и, как вы поняли, успешно переселилась в Forgotten Realms). На этом публикаторские штучки не кончаются: обратите внимание на предполагаемую дату релиза! В феврале того же года Рэй Музика наметил выход на сентябрь 97-го. И уже тогда Interplay включила Bioware в “свой” мир AD&D. Это было то, что доктор прописал: пресс-релизы пресс-релизами, но теперь “первая настоящая” создавалась в прямом контакте с самой TSR! Ее представители исправно навещали Bioware и следили за тем, чтобы в будущей игре не искажалась линия партии, реалии или исторические детали FR-бытия. И, как скромно отметил Рэй Музика в одном из интервью, “по большей части, их все устраивало”.

Еще бы! Со всем энтузиазмом дорвавшегося до дела фанатика разработчики следовали духу и букве сводов правил и разнообразных руководств TSR. Успехи их были так велики, что TSR постепенно склонилась к мысли выпустить настоящий настольный модуль по “Бальдуру”. Слияние двух великих виртуальностей постепенно становилось вполне реальным — и апофеозом должен был стать выход игры на большой рынок, вскоре перенесенный на лето 1998 года. Не получилось. Зато успели к Рождеству-98: 23 декабря Baldur’s Gate ушла на “серебро”...



BG: теперь — понемногу!

Что есть Bioware сейчас? Фирма, занимающаяся уже тремя направлениями: к отделениям, разрабатывающим медицинские приложения и компьютерные игры, добавилась студия компьютерной анимации. Ребята из последнего даже успели поучаствовать в съемках двух детских телевизионных шоу. Тем не менее родители Baldur’s Gate продолжают ходить, так сказать, в мини-девелоперах: 42 штатных и привлеченных бойца — по нынешним меркам почти нечто. Откройте любой мануал к любому блокбастеру на страничке “Кредитсы” и посмотрите, что по этой части творится в китах индустрии. Кроме того, выпускники медицинского института, по слухам, продолжают практиковать, оставаясь при этом президентом компании, продюсером и “творческим” (creative) директором...

Но! Теперь, когда Baldur’s Gate все-таки обернулась потрясающим хитом, когда создан целый мир и задан тон, Interplay просто не даст Bioware упустить свою удачу. Первый addon pack к Baldur’s Gate готов уже на 50%. Активно обсуждается BG2. Предполагается, что игроки смогут проходить все игры серии Baldur’s Gate одной и той же партией, — таким образом Bioware надеется создать новую классическую ролевую серию игр, не уступающую ни в чем Wizardry, Might&Magic или Ultima. Остается лишь пожелать ребятам успеха. Начало положено.

...А развивать удивительную вселенную “Бальдура” можно годы и годы — пока не освоишь весь новый мир старых Forgotten Realms. А он, по сути, бесконечен — как всякий живой и переменчивый мир, в котором действуют живые люди.

И, кстати, не более фантастичен, чем наш — в котором доктор может слегка забросить медицину ради игрушек, и у него все получится.

.EXE: Рэй, ваши личные планы? Собираетесь ли вы бросить медицинскую практику и полностью отдаться девелоперскому делу?

Рэй Музика: Маловероятно. Я действительно не практиковал уже несколько месяцев — кажется, около трех. Но мне хотелось бы вернуться к медицине. Что мне действительно нравится — так это работать в приемной маленького провинциального города. Особенно по выходным!



.EXE: Так что же для вас является хобби: медицина или создание компьютерных игр?

Рэй Музика: Несмотря на то что я большой поклонник видео и компьютерных игр, они не претендуют на роль любимого развлечения в свободное от работы время. Пожалуй, мне больше нравится бегать с ракеткой по корту. Да, нет ничего лучше, чем сквош (squash). Кроме того, мне нравится писать музыку на своем компьютере. Знаете, я брал уроки игры на пианино десять лет подряд — такое не может пройти бесследно. Ну и потом, как я уже говорил, нет ничего лучше дежурства в приемном отделении больницы какого-нибудь маленького городка...

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА



Генералы песчаных карьеров уходят в Интернет

ЛИЧНОЕ ДЕЛО ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

“Понежнее с матушкой”, — посоветовал ББ, утвердив тему brand new-колонки под кодовым названием “Феномен StarCraft, мать его”. Как можно... Комплекс вины преследовал меня целый год. Игры рождались, щурили слипшиеся глазки навстречу летнему солнцу и умирали одна за другой, а StarCraft продолжал занимать верхние позиции хит-парадов. За отчетный период я потерял три идеала, утратил две иллюзии и все еще не нашел Игру Своей Мечты, а StarCraft рекрутировал в свою армию чуть ли не половину активного игрового населения планеты. Без сомнения, лучшая multiplayer-стратегия 1998 года, StarCraft имеет все шансы остаться таковой и в 1999-м.





ышедший недавно аддон Brood War – хороший повод вернуться к теме и попытаться осмыслить происходящее. Почему именно StarCraft? В каком направлении развивается игра? Когда все это кончится? И что будет потом? Отвечать на свои же вопросы надоело, поэтому мы пригласили в нашу программу экспертов. Эти люди знают об игре все. Это Профессионалы с большой буквы. И если за игру в StarCraft платили бы деньги, они стали бы миллионерами. Знакомьтесь, московские “отцы” StarCraft – Дилвиш и Асмодей. Среда обитания – клуб “Орки”.

Дилвиш. Спокоен и рассудителен. Ему 21, аналитический ум, склонен все раскладывать по полочкам (“Две причины. Первая”). Не болтун, но если начнет монолог, прервать его непросто. Среди старкрафтеров пользуется большим авторитетом, но следов звездной болезни замечено не было. (“Я не самый сильный игрок. Просто у всех, кому я проигрывал, потом брал реванш и побеждал.”) Возможно, лучший в стране, а в Москве уж – точно. Поднимался до 4-й позиции в battle.net и своим Guardian Rush’ем успел затерроризировать всю тусовку топовых игроков мира.

Асмодей – полная противоположность. Постоянно издевается над Дилвишем. Максималист, как и все взрослые люди в 16 лет. Наверное, гений. В “отцы” пробивался сам, играл дома по модему. Одиночные миссии StarCraft прошел за 8 часов – одна ночь. Когда 15-летний пацан появился в “Орках”, на него никто не обратил внимания. Признание пришло позже, когда Асмодей “завалил” самого Дилвиша. Не любит философствовать, поэтому в беседе участия практически не принимал, хотя тактические советы по StarCraft (см. “Впрок”) писал наравне с Дилвишем.

Массовая истерия ожидания, или Тень WarCraft 2

Почему StarCraft?

Когда я задал Дилвишу этот вопрос, он сразу начал говорить о WarCraft 2 и Red Alert. Все правильно – с WarCraft все началось, это истоки, корни, родина. “В WarCraft 2 появился один качественный прорыв – простота управления. Человек освобождался от необходимости бороться с юнитами и занимался тактикой. И





[1] Военное укрепление землян находится в серьезной опасности.
[2] Lurcker'ы приканчивают незащищенный аванпост.

потом... Помнишь считалочку: "камень-ножницы-бумага"? Очень глубокая вещь. Один человек тащит в атаку пехотинцев, другой делает то же самое, и начинается война "кто больше". Такая ситуация была в Red Alert и прочих клонах C&C. В WarCraft существовал обходной маневр – противник "качает" юнитов, а ты строишь сильную оборону и уходишь в развитие. У противника ножницы – ты подставляешь ему камень. Любой стратегии можно было противопоставить свою".

Большинство разработчиков игр давно вышли из детского возраста и забыли эту считалку. Они занимались графикой, придумывали новые типы юнитов и вооружения – но какой во всем этом толк, если дело все равно заканчивалось толпой танков и "кто кого". В Blizzard считалку помнят. И когда, наконец, вышел StarCraft, он... "совершенно не обманул ожиданий, даже превзошел. Он взял все самое лучшее из WarCraft и избавился от недостатков. Например, если в WC войска застревали в горах и "цеплялись" за лес, то здесь юниты стали много умнее и сами обходят препятствия.

Blizzard продолжала развивать игру в двух направлениях. Первое – упрощение управления. Теперь в бараках можно строить по 5 солдат одновременно, из бараков они сразу переходят в нужную тебе точку, то есть ты заботишься об этом все меньше и меньше. Юниты стали умнее, ими проще управлять. И второе: тактическое разнообразие стало еще шире. Для каждой тактики, любой расы обязательно можно найти контртактику для другой расы. Не существует универсального рецепта победы – сделал много юнитов и выиграл. Нет такого. Что бы один человек ни делал, другой ВСЕГДА сможет противопоставить ему нечто иное и победить".

Single для ламеров, или Multiplayer для StarCraft

Человек человеку... Дедушка RTS, Dune 2, вообще не знал, что такое multipayer. А сейчас, если лишить StarCraft одиночных миссий, никто особенно плакать не будет. Опытные игроки с прохладцей относятся к официальным и тем более любительским single-уровням и играют в Brood War "только чтоб мультики посмотреть". Может быть, пора разделить RTS на много- и однопользовательские игры?

"Single необходим для того, чтобы испытать себя и почувствовать суть игры, ее соль. Необходим именно на первых этапах. – говорит Дилвиш. – У меня есть приятель, который прошел кампанию за терранов почти до конца, не зная, что у танков есть Siege Mode. Таким людям просто рано играть в battle.net – лучше потренироваться в одиночных миссиях...

Игры, рассчитанные только на single, на мой взгляд, обречены на раннее умирание. "Одиночные" стратегии пойдут по своему пути развития – возможно, в сторону усиления AI. А в StarCraft multiplayer можно играть и с компьютером, который от патча к патчу все более совершенствуется и достиг достаточно высокого уровня. Если в первой версии StarCraft один человек без особых проблем выносил 7 компьютеров, то сейчас с трудом может справиться с тремя".

Так кто все-таки круче, или 2000 человек, и все зря

Когда спустя две недели после выхода StarCraft Дилвиш заглянул к "Оркам", игру уже забросили. "Фигня. Протоссы самые крутые, играть неинтересно... " Он взялся за зергов и вскоре призвал протоссов к порядку. Через две недели StarCraft опять "оказался лажей" – на этот раз весь баланс нарушили зерги. Популярный в прошлом вопрос "кто круче?" со временем потерял свою актуальность. Если бы самая крутая раса существовала, StarCraft перестал бы быть StarCraft'ом. Даже терраны, по мнению Дилвиша, раса с не до конца изученным потенциалом. Хороших "терранов" в battle.net мало, но те, что есть, – демонстрируют потрясающую технику игры.

Цена такого баланса – постоянная работа сотрудников Blizzard, команды тестеров и лучших игроков battle.net. Несмотря на многочисленные задержки с выходом и двухтысячную армию бета-тестеров, StarCraft'у понадобилось еще три или четыре месяца и несколько патчей, чтобы достичь "того самого" золотого баланса.

Удивительно, но патчи продолжают выходить и по сей день (один из них – на нашем диске). В чем дело? Игроки находят все новые и новые тактические лазейки, о которых в Blizzard не могли и помыслить!



[3] Крыло Валькирий пытается остановить наступательные силы протоссов.

"Мысль человеческая не стоит на месте, так всегда бывает. Постепенно люди открывают новые "примочки" и "прибамбасы", о которых сами создатели не догадывались. Вот пример – умершая ныне тактика Reaver Drop'a. Брался Reaver, загружался в транспорт, транспорт подлетал к базе противника, Reaver, имея большой радиус действия, высаживался чуть в стороне от базы, стрелял, после чего запрыгивал обратно в транспорт. И юниты, которые били исключительно по земле, не могли его достать. Эта тактика оказалась большим сюрпризом для разработчиков – в патче 1.4 эту возможность практически уничтожили, введя штрафное время на "cooldown".

Так что игра не всегда развивается так, как представляют себе разработчики. Одна голова хорошо, две лучше, а когда играет весь мир, результат попросту непредсказуем. Возьмите WC2 – игра практически не менялась, патчей не было, только дополнительные уровни. Но тем не менее люди, которые забрасывали ее на пару-тройку месяцев, по возвращении на multiplayer-арену игры не узнавали – так сильно она менялась из-за появления новых тактик и стратегий.

Мысль постоянно ищет что-то новое, чтобы получить преимущество. Соответственно, когда об этом "новом" узнает большинство, преимущество исчезает, и приходится копать дальше"...

Кто придумывает анекдоты, или Секрет Guardian Rush

Поразительно, что игра с такими простыми, если не примитивными правилами и весьма ограниченным набором участников не собирается показывать свое дно спустя столько времени! Новые тактики и стратегии порождаются коллективным battle.net-разумом и очень быстро распространяются по миру, но основные идеи принадлежат, конечно, отдельным личностям". Кто они?

Дилвиш смеется: "Вопрос из разряда "кто придумывает анекдоты"? Все понемногу... Одно из моих последних "изобретений" – стратегия Guardian Rush'a".

Стратегия большая, "ветвистая" и очень действенная. Вот ее авторское изложение.

"Универсальных стратегий не бывает, и свою игру я строю подобно сложному алгортиму. "Если – то". Надо просто держать инициативу в своих руках. Надо сделать первый ход и смотреть, как среагирует противник. Среагировал – второй ход. Как в шахматах.

Guardian Rush – понятие парадоксальное. С одной стороны, Rush – это ранняя атака. А Guardian – чуть ли не самый последний юнит. Принцип в том, что самая первая атака осуществляется сразу Guardian'ами. Противник в этом случае умирает не столько от удивления, просто ему нечем отбиться.

Причем универсальность стратегии в том, что даже если противник знает, что ты "пошел" на GR, ему очень трудно приготовиться, чтобы отразить атаку. На все действия протосса зерги должны реагировать по-разному, поэтому очень сложно объяснить это подробно... Слишком много вариантов. Вкратце: 1. Быстрый апгрейд; 2. Постройка второй базы; 3. Потом пяток Guardian'ов растягиваются узкой цепочкой, чтобы один Psyonic Storm не закрыл сразу двоих, и идут в атаку. Процентов на 80 противник умирает сразу, на 20 – уходит в глубокую оборону. Зерг получает контроль над всей картой и ресурсами."

Потом была придумана "Китайская оборона", которая позволяла маленькими силами сдерживать атаку превосходящих сил соперника...

"Очень интересно наблюдать за жизнью собственных изобретений. – продолжает Дилвиш. – Вот ты что-то придумал, попробовал в клубе с приятелями – работает. Полез в Интернет – работает, работает, работает, потом... Бац! Твое же оружие против тебя применяют. Идеи очень быстро распространяются, поэтому, прежде чем что-нибудь обнародовать, приходится думать, как против этого бороться".



И это еще один плюс StarCraft'a – против любого лома находится свой прием. И все это очень активно бурлит, варится в своем котле и иногда выдает потрясающие результаты.

Brood War не нужен, или Сколько ему жить осталось?

Brood War – порция свежих овощей в этот котел? WarCraft обошелся без патчей, StarCraft меняется ежеквартально, и вот теперь вместе с Brood War в игру вступают новые юниты. О чем это говорит? Может быть, увлечение StarCarft пошло на спад? Дилвиш так не считает.

"StarCraft, на мой взгляд, находился в пике своей славы в декабре 1998 года. Сейчас, не будь BW, игра в массе, именно в массе, потеряла бы популярность. Скоро выйдут третьи "Герои", а люди ведь в большинстве своем "многофункциональны" и имеют много интересов. Старкрафтер наверняка с удовольствием разминки для поиграет в Half-Life или что-нибудь еще.

А BW – это новая кровь. Ажиотаж: "новые юниты, бета-версия, мы вам ее не дадим". Ее, конечно же, все равно растащили. Но вся эта шумиха сыграла StarCraft'y на пользу. Единственное исключение составляют профессионалы. Опытные игроки, к которым я могу отнести и себя, всегда с холодком относятся к нововведениям. Люди, которые уже поняли, что эта вещь хорошая, боятся, что ее испортят. Мое мнение: наверняка испортят, по крайней мере на первое время".

Вот так дела... Обычный игрок ("ламачок" на языке профи) ждет от Brood War новых заставок, обещанных "крутых" юнитов и с трудом отличает StarCraft v1.3 от v1.4. Для тех, кто разобрался в игре по-настоящему, каждый патч – источник опасности и вдохновения. Одни приемы исчезают, новые появляются. И если патчи можно сравнить с землетрясением средней разрушительной силы, то Brood War – это экологическая катастрофа. Мир StarCraft меняется, и прогнозы специалистов пока полны скептицизма. В данный момент Brood War уступает StarCraft в балансе и интересности. Впрочем, аддон должны довести до кондиции патчи, точно так же, как это было со StarCraft.

А дальше?

Сколько еще заплаток и add-on'ов выдержит StarCraft? Дилвиш считает, что игре осталось жить полтора года. Может быть, Blizzard сделает add-on к Brood War, чтобы поддержать угасающий интерес. Но дальше – нужно искать что-то совершенно новое.

Претендентов на престол, как всегда, – море. Tiberian Sun, Age of Empires 2, Total Annihilation 2, Dark Reign 2, Force Commander – это товарищи с богатой родословной и амбициями обиженных родственников. Еще больше имен не так раскрученных, вроде Warzone 2100 и Earth 2150. Эти клоны отличаются большим порядком числительного после названия (очевидно, комплекс) и повышенной концентрацией полигонов в кадре.

Отказывать играм в праве на престол прямо сейчас будет, я думаю, жестоко и нечестно. Следующая народная multiplayer-игра, как и StarCraft в свое время, не потрясет основ мироздания чем-то принципиально новым. Она будет красивее и, возможно, полностью 3D, если к тому времени Pentium 120 будущего сможет без напряжения крутить камеру в реальном времени. Она не станет сложнее и изощреннее, но вполне может стать глубже и разнообразнее. Больше камней, больше ножниц, больше бумаги – это главное.

Дилвиш, к моему удивлению, на предложение описать игру своей мечты отозвался неохотно: "Я не люблю мечтать о чем-то далеком и недоступном. Скорее, я реалист. Беру то, что есть и пытаюсь превратить в то, что мне хочется видеть. Я не фанат Blizzard, просто мне очень нравятся игры этой компании. Я не отказываю клонам в возможности стать Лучшей игрой. Просто нужна Идея, которой пока нет".

Все верно. У вас есть Идея? И у меня нет. Но я знаю, во что Дилвиш будет играть через полтора года. Разработчик – Blizzard. Название – WarCraft. Порядковый номер – "Три".

Спасибо Дилвишу, Асмодею и Мародеру (www.starcraft.orky.ru) за помощь и дружеское участие. Пожалуйста, не убивайте меня в battle.net.

EXE

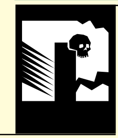
ФИЗИКА МЯСА

MYTH II: SOULBLIGHTER

•Олег Хажинский•

НАШ ВЫБОР GAME.EXE

Мечта годичной давности — разогнуть вечно склоненную над полем боя голову и увидеть Myth'ический горизонт — осталась мечтой. Действующие лица — такие же неловкие рисованные олухи, как и были. Гном залез на холм и, разминая затекшие суставы, записал на свой счет три первые жертвы. Через полчаса подступы к деревне были по колено завалены продуктами мясопереработки. Как и год назад... Мы опять играем в Myth.



Первое впечатление — ничего не изменилось. Рисованные интро, экраны меню, голос диктора и даже музыка, все осталось прежним. Покопавшись в опциях (Myth 2 поддерживает не только Glide, но и Direct3D, а значит — все существующие 3D-акселераторы), с дурным предчувствием заходим в игру... Так и есть. Внутри тоже все по-старому.

Но впечатление это со знаком плюс. Прошлогодний Myth, одна из лучших игр года, поднял планку настолько высоко, что теперь сам не в состоянии ее перепрыгнуть. Soulblighter — это честная вторая часть, с солидной долей "улучшений и дополнений", новыми юнитами, магией и, конечно, свежим сюжетом и зубодробительными миссиями. Углубляться в сценарий или еще раз восхищаться баллистической траекторией отрубленной головы не хочется — вам все прекрасно известно и без меня. Вывод может быть только один: если The Fallen Lords пришлись вам по душе, бегите в магазин и покупайте Soulblighter, вы не будете разочарованы. Если же год назад что-то в Myth вас жесточайшим образом обломало, читайте дальше — возможно, вы увидите обидчика повешенным на ближайшем столбе.

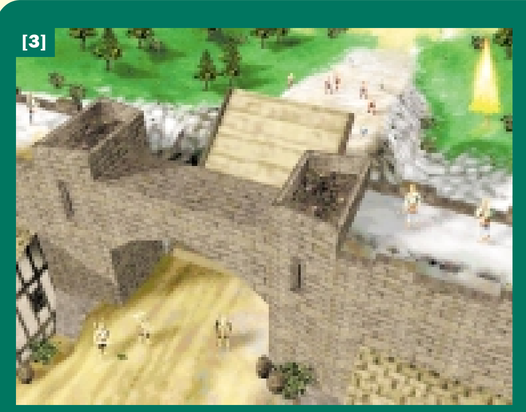
Отражения

Графический engine Myth остался прежним, но за год претерпел не одну реконструкцию. И если в отдельности все эти "нововведения" и "доработки" выглядят не слишком солидно, общая картина меняется здорово. К примеру, вдвое увеличилось количество кадров анимации для всех рисованных персонажей, а значит, ребята стали ходить и поворачиваться более плавно. Парни с мечами разучили несколько новых приемов, и сражения теперь выглядят не так схематично.

За 60 лет эволюции лучники освоили стрельбу горящими стрелами. Жаль, стрел таких у каждого в запасе всего три, но при желании и они способны



[1] Детализация изображения порой просто пугает – обратите внимание на трещины во льду. [2] Картинка снята без использования 3D-акселератора. Согласитесь, все по-прежнему на своих местах – моря крови, горы мяса, дым от взрывов.





[3] Еще одна картинка без 3D-акселератора. Путь в крепость закрыт – осажденные недруги подняли разводной мост.
[4] Та же картинка под 3Dfx. Обратите внимание на пожары – гады любой ценой пытаются не допустить наших лучников к стенам.

натворить немало вреда. Хуже степных пожаров могут быть только лесные – Myth 2 убедительно доказывает этот факт. Новинка игры – трехмерный огонь имеет неприятное свойство распространяться в подветренном направлении, уничтожая все, что способно гореть и плавиться.

Рельеф, кажется, стал более детальным – видны такие мелочи, как корни деревьев и борозды в полях. Все правильно, в Myth 2 ландшафт задается в четыре раза более частой "сеткой". Эффект отражения в воде, который поразил нас год назад, здесь достиг невиданного реализма. Жидкость в Myth 2 стала доступна для действия физических законов и готова перетекать из пустого в порожнее... Бр-рр, короче, нас ждут милые запруды и свирепые водопады.

В запрудах терпеливый игрок сможет обнаружить играющих рыбок, в лесах – волков, на выселках – заблудших цыплят. Это последнее изобретение Bungie, "ambient life", призвано развлечь игрока в редкие минуты его одиночества. Разноцветное освещение от факелов и пожарищ едва ли сможет разогнать ночной 3D-туман, еще одна фантазия разработчиков. Туман и в самом деле очень забавный – при вращении поля боя становится заметна его неоднородная структура, и изображение приобретает невиданный ранее реализм. Добавьте сюда дождь или снег, и 3D-акселератор из "рекомендуемой" железки превратится в "требуемую". И если в графическом плане сотрудники журнала "оборудованы" на все сто, со слухом надо срочно что-то делать. В Myth 2 появилась поддержка 3D-аудио, Environmental Audio Extensions от известной Creative Labs и A3D от Aureal. Говорят, с 3D-звуком ambient'ные цыплята голосят в стерео, а звук шагов внутри зданий благодаря эффектам эха и реверберации хватает за душу. Чувствуется, еще один удар по семейному бюджету не за горами.

Интерфейс

Люди все больше понимают необходимость манипулятора "мышь". А мышь, в свою очередь, все менее охотно делит управление с клавиатурой. Пойдя навстречу многочисленным пожеланиям игроков, в Bungie решили сделать вариант управления для "чистых мышистов". Поместив курсор в любой из углов, мы сможем повернуть карту. На мой взгляд, вращение по правой кнопке было бы удобнее – меньше случайностей. Все необходимые команды, которые раньше задавались только с клавиатуры, а также кнопки с "формациями" вынесены в отдельную панель управления. Конечно, ее разрешается убрать с глаз долой. И вообще, любой опытный игрок предпочтет кнопкам "горячие клавиши", пользоваться ими в сто раз эффективнее.

Помню читателя, который не смог простить Myth чрезмерно толстых рамок вокруг персонажей. Дорогой читатель, ваш глас услышан – рамочки стали на пиксель тоньше. Помимо косметических изменений в интерфейс управления были добавлены десятки маленьких, но жутко полезных "фишек". Наведя курсор мыши на персонаж, мы можем, не выбирая его, осведомиться о здоровье и запасе магической энергии. Правой кнопкой мыши на карте местности можно отдать приказ на движение, а по Shift – установить waypoint'ы. Кошмар прошлого Myth'а – правильная ориентация группы в пространстве – навсегда ушел в прошлое – кнопками "вправо" и "влево" мы заранее определяем, куда будет смотреть строй.

Дизайн

Сама игра, на мой взгляд, стала чуть тоньше. Мозг приходится подключать уже во второй миссии, где для освобождения несчастных посетителей кладбища без хитрости не обойтись. Уверен, сценаристы Myth 2 вздохнули свободнее – программеры сделали все возможное, чтобы не ограничивать их фантазию. Некоторая часть миссий проходит теперь под землей и внутри зданий. Толпы разъяренных берсерков в помещении библиотеки – зрелище не для слабонервных. Отрубленные конечности ловко отскакивают от стен, кровь заливает мебель... Кроме того, в условиях ограниченного пространства возникают проблемы с гномами, точнее, с их замечательными горшочками. Ударная волна рассчитывается слишком честно и порой сносит не совсем того, кого надо.

Помимо пресловутых зайчиков и куриц, слоняющихся без дела в окрестных лесах, на карте появилось больше строений, причем порой весьма объемных и сложных, вроде замков и кораблей. Многие объекты находятся в движении, работают, ломаются. Мельница машет своими полигональными крыльями, разводной мост весьма некстати преграждает команде путь в замок, а мост обычный не выдерживает и пары satchel charge'й, "роняя" в пропасть преследователей. "В нашем мире любой объект может приносить и получать повреждения", – хвастаются разработчики. Осталось только понять, как применять эти замечательные свойства в свою пользу...

Взволнованный голос за кадром, как и год назад, бередит душу. Bungie сменили команду, рисовавшую мультфильмы, и я не могу сказать, что результат работы изменился в лучшую сторону. Сами миссии всегда предлагают что-нибудь новенькое, так что игрок начинает нервничать – какой сюрприз ему припасут в очередной раз? "Случайно" подслушанные диалоги NPC во время миссий внезапно меняют заранее разработанный план, миссия вдруг приостанавливается, демонстрируя некие новые места или вводя в игру свежих персонажей. В одном из сценариев отряд должен взять штурмом крепость. Но ворота поднимаются, а оставшиеся по ту сторону крепостного рва люди оказываются под дождем вражеских стрел – по стенам замка расставлены лучники.

Тут в игру вступает "невидимый" гном, который под нашим чутким руководством вместе с очередной сменой караула проникает за каменные стены через "задний" ход. Затем смельчак забирается на стену по лестнице и с помощью рычага приводит мост в горизонтальное положение. Что характерно, "метр с кепкой" умудряется не только снести со стены всех лучников, но и прицельным огнем сверху превратить в фарш немало врагов.



[5] Нежить пытается подорвать дамбу. Надеюсь, у нас хватит сил, чтобы остановить ее.
[6] Ночь… Парусник… Романтично, но не слишком красиво. Мелкие модели явно не по зубам графическому “движку” Myth.

Ум

Гном увлеченно бомбит подходящих Thrall’ей, гадов все больше, гном не успевает, вперед выбегают воины, завязывается потасовка, гном мерзко хихикает, достает горшок и... Знакомый кошмар, верно? Меткий гном посылает снаряд прямо в гущу своих. Ба-бах! Засев за Myth 2, я первое время по привычке осаживал подрывников-террористов, но потом обратил внимание, что гномы и без лишнего напоминания не спешат отправлять в воздух своих коллег.

Оказывается, весь код Myth 2, ответственный за поведение юнитов, был полностью переписан. Персонажи стали умнее и уже не хотят погибать из-за собственной глупости (впрочем, бомба все еще может отскочить от стены дома или запутаться в ветвях дерева – такие тонкости гномий мозг отслеживать еще не научился). Суматоха при перестроении также навсегда ушла в прошлое. Программисты научили воинов “проскальзывать” мимо друг друга, и команда “становись” выполняется на порядок быстрее. Отряд теперь помнит, каким образом его строили в последний раз, и по возможности пытается держать формацию. Так что новичкам в Myth, которые еще не осознали всю важность правильного построения войск, будет проще сохранить порядок в своей армии.

Открыто, стучите

Multiplayer на bungie.net стал еще веселее. Игроки получили возможность заключать (и разрывать) альянсы прямо во время сражений. Больше социальных прав появилось и у NPC на так называемых “динамических” multiplayer-картах. Управляемые компьютером персонажи теперь умеют нападать на теплокровных посетителей bungie.net и научились вызывать подкрепления в случае провала. Более того, в некоторых сценариях вам придется так или иначе взаимодействовать с NPC для достижения победных условий.

А самое, пожалуй, вкусное в Myth 2 – это два мощных редактора, поставляемых вместе с игрой. Названия этих программ легко запомнить – Fear и Loathing, то бишь “Страх” и “Ненависть”. С помощью “Страха” мы можем менять любые характеристики действующих лиц и физические законы игрового мира. А “Ненависть” представляет собой долгожданный конструктор рельефа и инструмент для создания собственных одиночных и multiplayer-миссий. Выпустив эти штуковины в народ, разработчики прощаются с игрой. Проект “Myth” входит в завершающую стадию. Год назад Bungie удивила весь мир. Потом исправила ошибки, доведя и без того цельный продукт до совершенства. Теперь Myth принадлежит нам, и игра будет развиваться, пока не устареет “движок” и не надоест сам процесс.

А что будут делать ее бывшие хозяева? Им есть, чем заняться – читайте интервью на следующей странице.

EXE

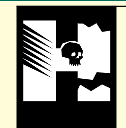




ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МИФОВ

ONI, ИЛИ BUNGIE ПРОДОЛЖАЕТ МАРАФОН

Когда в офисе Bungie зазвучал телефонный звонок, Даг ЗАРТМАН (Doug Zartman), вице-президент компании, уже почти отрезал голову одному из программистов. Час назад выяснилось, что в запущенной на тиражирование версии Myth II: Soulblighter команда Uninstall вместе с игрой удаляет все содержимое винчестера разом. Но: "Вас беспокоят из журнала GAME точка EXE, мы хотели бы задать вам несколько вопросов..."



ет проблем! "Вице" улыбнулся в свои 32 американских зуба и ослабил стальную хватку: еще теплый горе-программер с облегчением сполз на пол. – "Мы немного заняты, но для старых друзей из России – всегда пожалуйста".

Game.EXE: Как распределились силы в команде после выпуска первой части Myth? Мы имеем в виду, вы сразу начали работу над продолжением или какое-то время потратили на изучение feedback'a и отладки bungie.net?

Даг Зартман: Сразу после выпуска Myth: The Fallen Lords разработчики "зависли" на bungie.net, играя вместе со всеми и выслушивая жалобы и идеи. Множество толковых предложений со стороны игроков пошли в дело и были реализованы в версии 1.1 (например возможность еще чуть-чуть "подняться" на картой). Через пару месяцев после релиза Джейсон Джоунс (Jason Jones), ведущий дизайнер Myth и Marathon, собрал отдельную команду и начал работу над новым проектом, в то время как остальная часть коллектива слонялась без дела, размышляя над тем, какие "фишки" можно было бы ввернуть в Myth 2 и про что будет сюжет. Так что от планирования Myth 2 до собственно начала работ прошло еще несколько месяцев.

.EXE: Помимо прочих достоинств в Myth были Стиль и Атмосфера, которых так недостает другим играм. Графический дизайн, диалоги, интро и музыка – люди, которые занимались всем этим, явно знали, что делают. Кто они? "Am I counted among the living?" Кто все это придумал?

Д.З.: Большую часть работы проделал уже упомянутый Джейсон Джоунс, наш дизайнер. То, что мы называем "flavor text", такие маленькие отрывочки текста, появляющиеся в строке статуса, когда вы выбираете персонаж, – это его рук дело. Часть из них написали другие люди – даже я накропал один. Эти маленькие отрывочки так здорово описали наш мир, что когда мы наняли стороннюю компанию для разработки рекламы, они сразу "поймали" стиль и сделали хорошую работу. Но, повторяю, атмосфера игры была создана одним человеком – Джейсоном.

.EXE: В свое время Myth установил новый стандарт графики в жанре RTS. Прошел год, графический "движок" Myth 2 не сильно изменился, но игра все еще выглядит свежо на фоне "современников". Что происходит? Кажется, разработчики не торопятся сделать первый шаг, наблюдая друг за другом. Это затишье перед бурей или что-то еще?

Д.З.: О, разработчики делают что угодно, только не выжидают. Есть множество свидетельств тому, как студии усиленно работают над повторением элементов, впервые придуманных нами. В Age of Empires 2 и HomeWorld будут реализованы передвижения в строю и различные формации. Многие отказываются от уже готовых "изометрических движков" в пользу плавающей в 3D "камеры" – к примеру, создатели Dark Reign 2, Fallout 3 и Total Annihilation 2. Им просто потребуется время, чтобы отработать все эти элементы.

.EXE: Давайте поговорим о Myth 2. Что нового появилось в игре? В одном из интервью ваш программист рассказал интересные вещи – о горящих деревьях и ломающихся объектах. Значит ли это, что мир Myth 2 стал по-настоящему "интерактивным"?

Д.З.: Видите ли, есть некоторая разница между тем, что ведущий программист считает возможным, и тем, что на самом деле реализовано в игре... Увы – нет, деревья у нас не горят (листья осыпаются, это правда) и здания не рушатся. Два новых элемента добавляют больше жизни и динамизма в происходящее. Во-первых, теперь в игре значительное больше 3D-моделей, многие из которых "оживлены". Это делает поле боя более сложным и реалистичным. А во-вторых, мы запустили в игру "нейтральных" персонажей и всякую живность, чтобы местность не казалась пустынной и заброшенной. Кроме того, с помощью нашего редактора вы можете вдоволь побаловаться с законами физики в виртуальном мире – например взять и отключить гравитацию. Попробуйте – это потрясающее зрелище!

.EXE: Побоища на bungie.net стали весьма популярными, и, уверен, вы уже готовы принять новую волну игроков...

Д.З.: Да, конечно. Наш сервер выдержит самые массированные атаки. Игроки не обнаружат больших отличий – bungie.net для Myth 2 будет работать почти так же, как и для первой части. Мы сделали больше комнат для посетителей и собираемся вести счет не только отдельным игрокам, но и кланам (orders). Однако самым большим шагом с нашей стороны стал запуск в широкие народные массы набора инструментов по созданию уровней. Теперь, когда любой игрок сможет создавать свои собственные карты и модифицировать правила, Myth заживет своей, независимой от Bungie жизнью. И нам очень интересно, в каком направлении игра будет развиваться.

.EXE: Год назад в интервью нашему журналу вы говорили о том, что не собираетесь ограничивать себя только стратегическими играми. Но Myth ожидал оглушительный успех, и ваша команда перестала быть "Bungie, создателем Marathon", превратившись в "Bungie, создателя Myth". Интересно, что вы скажете о своих дальнейших планах теперь?

Д.З.: То же самое. Все осталось по-прежнему. Oni, наша следующая игра, не имеет ничего общего со стратегическим жанром. Это чистый action, совмещающий в себе рукопашные драки и стрельбу. Да, Myth сделал нас известными, но теперь, после двух игр на одну тему, нам хочется перемен. Впрочем, возможно, мы еще займемся стратегиями – через год или два, но это не будет еще одним "продолжением Myth". Мы постараемся придумать что-нибудь посвежее...

EXE Интервью вел **Олег Хажинский**.



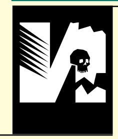
НЕБО НАД ГОРОДОМ

SIMCITY 3000

•Олег Хажинский•

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Если забраться совсем высоко, становится тихо. Слышно только, как ветер скребется о крыши самых высоких зданий. Чуть ниже — гудки машин, лязг тяжелой индустрии. Совсем у земли — топот ног по асфальту, шум двигателей, детский смех, утки в пруду. Живой город производит миллион различных звуков. Но если все в этом городе сделано своими руками, многоголосица становится музыкой. Наш новый инструмент звучит очень чисто — ведь это SimCity 3000.



Игру мы ждали. За время разработки ее концепция менялась, как минимум, раза два. Забавно смотреть на картинки с позапрошлой E3 — полигональные дома, машины, пешеходы. Авторы исправно обещали "поднять уровень симуляции на новую высоту", и это пугало. Ведь еще чуть-чуть, и игра превратится в лабораторную работу по градостроительству. Результат оказался совершенно неожиданным.

Все случилось

Вас интересует, чем "3000" отличается от "2000"? Вопрос естественный, авторы даже поместили его в FAQ. Смущает их ответ, перегруженный фразами типа "whole new experience", "quantum leap" и не содержащий никакой конкретной информации.

Все правильно — принципиальных отличий, которыми можно было бы похвастаться, в новой версии просто нет. Карта в четыре раза больше. Три с половиной сотни зданий в Hi Color. Разрешение до 1152x768. Машинки и пешеходы, если присмотреться, ведут себя, как настоящие. Немного торговли с соседними городами. Новые домики каждое утро на www.simcity.com. И так далее.

Вывод необычный: Maxis — молодцы. Приведя игру на уровень "современных стандартов", они сделали главное — ничего не поменяли.

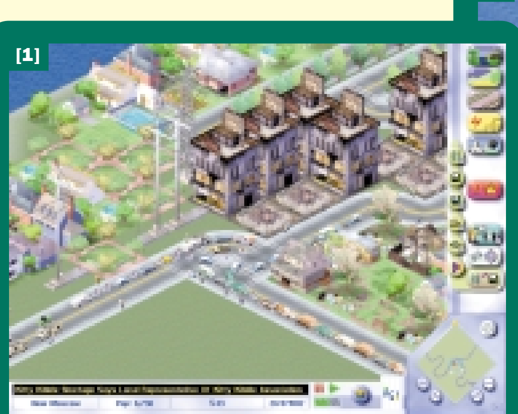
"Монстр" оказался чрезвычайно дружелюбным существом. Исчез сухой, "системный", интерфейс. Пастельные тона, приятная музыка, на экране — минимум кнопок. Атмосфера легкого стеба, может быть, даже — самопародии. Советники и многочисленные просители говорят о серьезных вещах, но при виде их умильных физиономий оставаться серьезным невозможно. Легкий юмор в заголовках новостей, легкий джаз — нет, игра не превратилась в еще один Theme Hospital, просто научилась улыбаться.

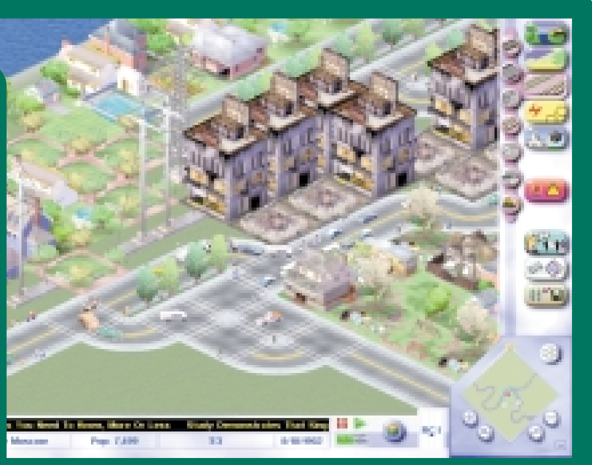
Без цели

В SimCity меня привлекает ненапрягающее отсутствие видимой цели. Среди нас встречаются еще больные люди, которые играют в игры, чтобы выиграть. В SimCity такие спортсмены будут, по логике, строить мегаполисы и насылать Годзил на соседние города.

Впрочем, какой мэр не мечтает превратить свой поселок городского типа в очередные Нью-Васюки? Деньги текут рекой, город расползается вширь, растет рыхлый и нечесаный, воняет выхлопными газами в пробках, щерится выбитыми окнами заброшенных новостроек, дымит серыми трубами Smog-o-matics. Когда отпущенные деньги подходят к концу, неуклюжее творение, как правило, начинает разваливаться на глазах.

И тут приходит озарение — торопиться некуда, впереди лет сто, а то и двести. Давайте сначала сде-





[1] Осмысленность действий пешеходов и водителей поражает. Пешеходы переходят улицы в установленных местах. Машинки действительно куда-то едут, кружат по городу, толкаются в пробках и плавно поворачивают. Взгляните — кажется, у нас пробка. [2] Строим небольшую развязку, и все в порядке. Уставшие рабочие возвращаются с фабрик и заводов домой.



[3] В крупном мегаполисе отчетливо просматриваются районы. На отшибе — промышленная зона, дымящие трубы и преступность.
[4] В центре — котел деловой активности. Небоскребы до небес, цена на землю — тоже.

лаем маленький город и будем поддерживать в нем добрую ауру. SimCity – это симулятор ЛЮБОГО города. Он одинаково хорошо справляется с моделированием мегаполиса на несколько миллионов человек и сонного городка на берегу реки.

Приятное ощущение от SimCity 3000 номер два – к тебе никто не пристает. Игра не прерывается сообщениями, не лезет в лицо первыми полосами газет, не заставляет отвечать на вопросы. Новости постоянно проползают в маленьком окне телетайпа. Обратил внимание – щелкнул мышкой, выслушал доклад одного из советников или просителей, принял решение, продолжил игру. Не обратил внимания – ничего страшного, в другой раз. Интерфейс визуально настолько прост и понятен, что поневоле закрадываются сомнения – а справится ли? Но многочисленные пункты меню просто спрятались в подпунктах, вся необходимая статистика осталась на месте, а система помощи ненавязчиво вводит новичка в курс дела.

Поначалу совсем не сложная, игра приоткрывает себя по частям. Очередное дно вновь оказывается двойным, и вот голова уже плывет от разнообразия возможностей. Добро пожаловать в SimCity 3000...

Неблагодарные

Казалось бы, работа мэра проста. Мы выделяем территории под жилые, коммерческие и индустриальные структуры (в "3000" можно указать "плотность" этих зон), соединяем их дорогами, проводим электричество и воду. Все. Не все? Ладно, строим полицейский участок, школу и пруд на главной площади для полного счастья. Теперь – все! Живите и размножайтесь. Нам остается только собирать налоги и периодически отводить еще немного места под жилье для новых обитателей. Именно немного, чтобы цена земли росла и эти гады строили высотные дома, а не жили в виллах.

Боже мой, если бы вы знали, сколько поводов для недовольства могут найти эти дотошные горожане и занудливые советники. Приемная ломится от посетителей. То они задыхаются от выхлопных газов. То часами простаивают в пробках. То их дети не умеют читать. То они хотят зоопарк или легализацию игорного бизнеса. Ты легализуешь игорный бизнес, они приходят вновь и требуют его запретить. С ума сойти!

При желании, посетителей можно не слушать. Но лучше – прислушиваться. Пока в казне есть деньги, мы будем расширять дороги, строить больницы, рыть дорогущие туннели метро и даже возведем эту несчастную Эйфелеву башню, если вам так хочется. Ведь если люди покинут наш город, он станет совсем-совсем бедным и пойдет ко дну.

Когда денег остается последний чемодан, то принять решение о постройке новой магистрали или даже водонапорной станции становится все сложнее. Тут в игру вступают более тонкие методы управления – указы.

Указов мэр может подписать много, и количество их растет со временем. "Проталкивают" указы обычно советники или же гонцы из общественных организаций. Советник по энергосистемам предложит установить счетчики воды, организовать кампанию "Береги электричество, горожанин" или просто ввинтить в каждую квартиру автомат по отключению света. "Транспортник" обеими руками за введение платных стоянок и непопулярной политики "за руль через день" – улицы города стонут от машин. Советник по здоровью требует денег на развитие детского спорта, бесплатных клиник и программы "Курению в общественных местах – бой". "Полицейский" предлагает запретить детям выходить из дома после десяти вечера. Что требует "эколог" – не скажу, это слишком чудовищно.

Работа с людьми

"Дарагой Мэр! Короче, спасибо тибе за то что ты, типа ни строиш эти дибильные школы в нашем городе и можем отрываца на вичиринках целый день. Тваи избиратели." Если вы получили письмо примерно такого содержания, пора в срочном порядке увеличивать расходы на образование и строить школы. Вы удивитесь, но от уровня образования местных жителей зависит очень многое, и экологическая ситуация в том числе.

Каким образом? Первые горожане – обычные обыватели с незаконченным средним. Вы строите школы, и следующее поколение становится чуточку умнее. Вы строите колледжи – и через десять лет получаете население с высшим образованием. Вы строите музеи, библиотеки и, может быть, университет – и в городе появляются светлые головы, которые начинают "помогать" вам разбираться во всех этих новомодных технологиях. Так появляется возможность строить очистные сооружения, менее вредные электростанции и другие полезные объекты. Дымящие трубы литейных цехов сменятся белыми стенами высокотехнологичных производств. Кто в

городе вечно пьяных автослесарей и подростковых банд будет обслуживать атомную электростанцию и паять микросхемы?

Это только один пример. В городе взаимосвязано все – вытягиваешь ноги, тонет голова. Игрок – канатоходец в поисках равновесия. Когда баланс, кажется, найден, прилетают инопланетяне.

Трагедии

Однажды торнадо, бог знает в какой глуши, оборвал линии электропередачи. Город по-прежнему исправно снабжался энергией, а вот небольшой поселок у реки остался без света. А вместе с ним – целая батарея насосных станций, которая забирала воду для всего города.

ЧП? Конечно, но игра не останавливается из-за таких мелочей. Рано или поздно я бы заметил сообщение в строке телетайпа, но тут случилось ЧП номер два – пожар в индустриальной зоне. Зона густо застроена (density – high), и пока пожарные справились с огнем (воды-то нет), больше половины заводов превратились в дымящиеся руины.

Что дальше? Жители лишились рабочих мест – я строил обычный рабочий город, спальные районы, музей, статуя мэра и много-много заводских труб по ту сторону железной дороги. Жители стали уходить. Тысячами. Через месяц из процветающего городка с населением 70000 человек и метро мой проект превратился в деревню. Осталось лишь около 7000 самых выносливых.

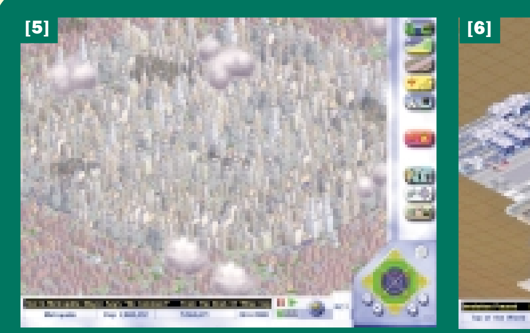
Катастрофа? Не стоит отчаиваться. Бульдозеры разгребают завалы, налоги на жилье и индустрию снижены до минимума. Через год казна города полностью опустошена, но люди вернулись. А всего-то – линия электропередачи...

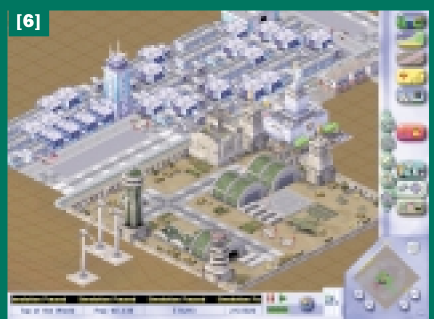
Деньги

Когда денег становится маловато, обычно поднимают налоги и уменьшают финансирование городских служб. Практика порочная – дороги начинают в буквальном смысле зарастать травой, дети – превращаться в гангстеров, а жители – покидать город. Но теперь мы не одни в своем горе. У нашего городка появились соседи. Мэры сопредельных мегаполисов всегда помогут в трудную минуту, предложив стать... свалкой. Воняет? Зато деньги неплохие. Еще один способ – продавать за "границу" электроэнергию и воду, но для этого ресурсы должны быть в избытке и здесь.

Обратные операции также разрешаются – крупный и богатый город вполне может складировать продукты своей жизнедеятельности на чужой территории. Правда, кое-кто из общественности наверняка начнет проявлять недовольство – не слушайте их.

"Соседи" добавили SimCity здоровый соревновательный элемент. Горожане теперь уходят не просто "в бесконечность", а к "конкурентам". Газетные статьи с заголовками "Жители соседних городов завидуют нашей системе общественного транспорта" греют душу. Вместе с вами успехам радуются и советники – ваши незаменимые помощники.





[5] Когда-нибудь и мы сможем построить такой город. Перед вами — только четвертая часть карты.
[6] Аэропорт привлекает в город новых людей, а военная база рядом... очевидно, результат одного из многочисленных компромиссов.

Советники

Советники не лезут под руку, не отрывают от дел и сами ничего не делают. Они лишь дают рекомендации, иногда очень ценные, иногда абсолютно бесполезные. Кроме того, советники всегда готовы оценить последствия той или иной сделки и, по сути, являются ловко скрытой системой помощи игроку. Я рекомендую новичкам в игре внимательно читать, доклады ваших подчиненных. Их гладкая английская речь на самом деле каждый раз формируется заново из множества заготовленных "кирпичиков". Свои сообщения они строят, исходя из реальной ситуации в городе.

На мой взгляд, разработчики могли бы дать помощникам чуть больше власти. Нет, строить дороги и подписывать указы я хочу сам, но если советник жалуется на недостаток воды, и я согласился посмотреть, в чем дело, – переключите меня в "подземный" вид и покажите "где". То же самое с автомобильными пробками, и так далее.

Город ждет

К игре прилагается генератор случайных территорий и множество готовых строительных площадок, в том числе и исторических, есть даже московские "семь холмов". Можно попробовать построить еще одну столицу, храм Василия Блаженного, как минимум, у нас уже есть.

У Maxis и Electronic Arts (что теперь одно и то же) насчет SimCity 3000 самые радужные планы. Все только начинается – будет бесплатный редактор для создания собственных зданий, и система обмена готовыми городами между членами Интернет-сообщества, всевозможные конкурсы, опросы, новые здания, карты и чудеса света. Игра будет жить, пока люди не потеряют к ней интерес. Однако тема, на мой взгляд, не имеет дна. Процесс построения собственного города и десять лет назад на CGA, и сегодня в Hi Color увлекает до потери социально-нравственных ориентиров.

Надеюсь только, в одном из следующих SimCity нам доведется побродить по улицам своего города вместе с прочими жителями. Maxis не скрывает своих планов относительно SimCity 4000... EXE

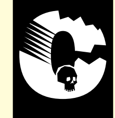




НАЗАД В БУДУЩЕЕ

STARCRAFT: BROOD WAR

Родственники и близкие обижаются. Компания Blizzard во второй уже раз(первым разом была Diablo) с иезуитской хитростью испортила Новый Год и прочие близлежащие праздники. Какая елка?! Какие подарки?! Какое может быть веселье, когда еще не пройдена шестая миссия за протоссов в свежем аддоне StarCraft: Brood War!



но! Да, именно так. Никакие самоделки вроде пресловутых Stellar Forces или, упаси боже, Insurrection и рядом не стояли с оригинальным почти-продолжением. Три совершенно новых кампании, которые на сей раз проходятся в порядке протоссы-земляне-зерги. Интро и сюжетные вставки, при виде которых Стивен Спилберг должен застрелиться от зависти – Blizzard по обыкновению на высоте. Первая и единственная RTS, в которую хочется играть только потому, что интересно следить за развитием сюжета. Он, как и следовало ожидать, разворачивается самым непредсказуемым образом.

На сей раз все окончательно смешалось в доме Облонских: мутировавшая Керриган сражается бок о бок с Тассадаром, несколько протоссов с рычанием и грохотом за пять минут, не моргнув глазом, выносят хорошо укрепленную колонию землян, космическим флотом терранов командует человек с тщательно отрепетированным нижегородским акцентом и совершенно чудными именем-фамилией (не скажу!). "Оскар", однозначно.

Однако, баланс

Несмотря на появление новых и давно уже всем известных юнитов, баланс сил, на мой взгляд, не изменился. Даже странно. Похоже, большую часть времени между выходом оригинальной игры и аддона творцы оттачивали именно соотношение сил, и это радует. Все к месту – Corsair протоссов умеет на время вырубать охранные вышки, Valkyrie землян хороша против ВВС противника, и так далее. Новый простор для тактических маневров.

Продолжаем разговор. Сюжет носит нас по всей галактике, редко больше двух миссий подряд приходится на одну планету. Новые ландшафты чудо как хороши, особенно пустыни. На их просторах водятся, как положено, миниатюрные неразумные аборигены, которые не обращают на наши разборки внимания и мирно перемещаются по карте по своим делам. Мелочь, а приятно.

Пересеченная (иногда слишком) местность далеких планет почти всегда вгоняет наших подопечных в четкий ступор – они начинают топтаться на месте, искать лучший, по их мнению, путь и часто бесславно гибнут под вражеским огнем. Еще наши вояки не отличаются выдержкой и легко поддаются на любую провокацию противника (хотя на этот случай у нас есть кнопка "Hold Position"). Словом, здесь все по-прежнему. Ну и ладно. Кто здесь главнокомандующий, в конце концов?

Появилась такая "фича", как возможность пройти некоторые миссии, выполнив один из двух objectives на выбор: скажем, выкрасть из вражьего логова кристалл или попытаться уничтожить Overmind. Неизвестно еще, что предпочтительнее.



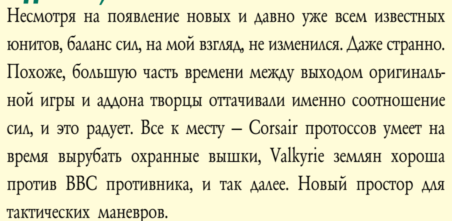
В этот раз почти все постройки и войска доступны сразу, с первой же миссии. Иногда случаются казусы: нам скорбным голосом сообщают, что телепортационная матрица поломалась и на этой планете нам не удастся возвести, скажем, Starport. Согласитесь, изящно придумано.

Миссии достаточно сложные, но без излишних заморочек и совсем не раздражают. Вот он, секрет успеха.

Все стало еще кинематографичнее, если вы понимаете, о чем я... Несколько Dark Templars оказываются плотно окружены тройным кольцом слизистой мерзости, их просто не видно за стеной сплошного вопящего хитина. Проходит несколько секунд – зерги просто взрываются окровавленными останками один за другим, никто из них не выживает. Templars, израненные, но живые, по-прежнему стоят среди моря кровищи. Вывод: не жалейте ресурсов для перманентных апгрейдов...

Итак, последняя великая классическая RTS получила свое достойное продолжение. Ничего лучшего в этом поджанре создано уже не будет. Факт. EXE

• Андрей Ом •





STARCRAFT: BROOD WAR

Разработчик Blizzard
Издатель Blizzard

Последняя великая RTS — и этим все сказано. Sorry за пафос.

Системные требования
Windows 95/98 • Pentium 90+ • 16 Мбайт RAM • 2x CD-ROM (4x — для видеовставок) • SVGA

Дополнительная информация
Необходима оригинальная версия StarCraft
Интернет-страница разработчика: www.blizzard.com



КОРНЕЛИУС, GO HOME

MAGIC & MAYHEM

• Александр Вершинин •

Magic & Mayhem есть не что иное, как очередное дикое смешение жанров. Порция real-time-стратегии, капелька РПГ, доза action'а. Тем не менее сомнений относительно личности игрушки не возникает. Она относится к редкому виду "милых" или "игрушечных" игрушек.

Наверное, это навязчивая мысль, но Magic & Mayhem стилистически здорово напоминает Abe's Oddysee. Когда у стратегии совершенно несерьезная заставка, симпатичная, но не вспоминающая о военной строгости графика и скриптовые диалоги, понимаешь, что встретил очередную белую ворону. Впрочем, такой опыт почти всегда оказывается полезным.

Неуловимый дядя

Заставка дурацкая. Дешево состряпанная, абсолютно нелогичная и, что самое ужасное, показывающая крупным планом нашего героя. Человека, с которым вам придется провести немало времени. У него уродливая бритая голова, щуплое тельце и вид неудачника. И, что совсем уж дико, его зовут Корнелиус. Он пришел к дяде-магу, чтобы перенять азы волшебства. Но дядюшки нет дома, его замок наполнен свежими следами заклинаний, а любимый воздушный шар готов к путешествию. Даже не подумав, что дядя мог побежать в близлежащую аптеку за лекарством от аллергии, Корнелиус, предполагая худшее, забирается в шар и улетает на поиски родича. Смешно, но он оказывается прав.

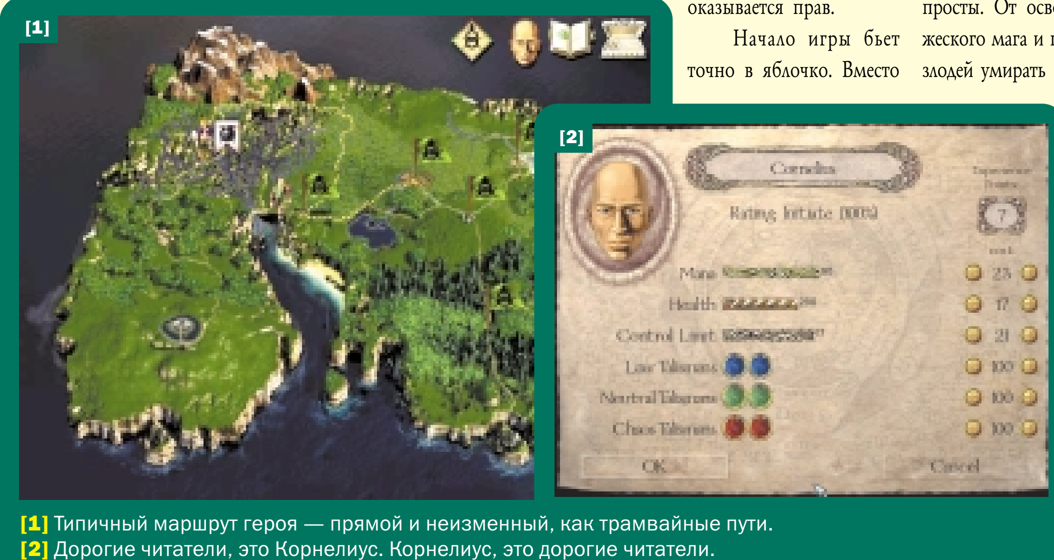
Начало игры бьет точно в яблочко. Вместо того чтобы, наморщив лоб и сузив глаза, чертить большие красные и синие стрелки на тактической карте мира, мы расслабляемся и безмятежно размышляем, куда именно попал мистер Лысая Черепушка. А Корнелиус действительно попал. Шар разбит, и его единственный шанс вернуться домой — найти дядю. Чем начинающий маг и собирается заняться в свободное от сна время.

Наколдуй мне кузнечика

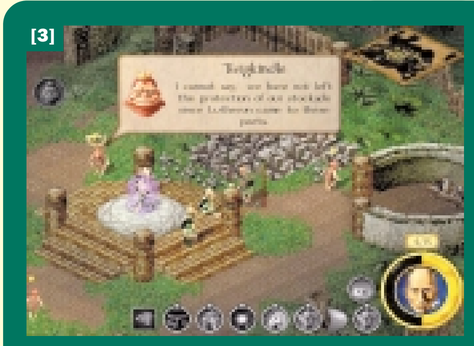
Magic & Mayhem пробуждает массу приятнейших воспоминаний. Путь Корнелиуса лежит через много земель, каждая из которых, как и положено честной средневековой земле, принадлежит местному лорду. Иногда это бывает положительный персонаж, но злые дядьки почему-то встречаются гораздо чаще. Так или иначе, но задача юного головастика — искоренять зло в каждом районе страны и таким образом продвигаться дальше. Для полного счастья игроку демонстрируется глобальная карта местности, по которой вы не только отслеживаете путь Корнелиуса, но и можете выбирать следующую область для "освобождения". Defender of the Crown, слезинка первая.

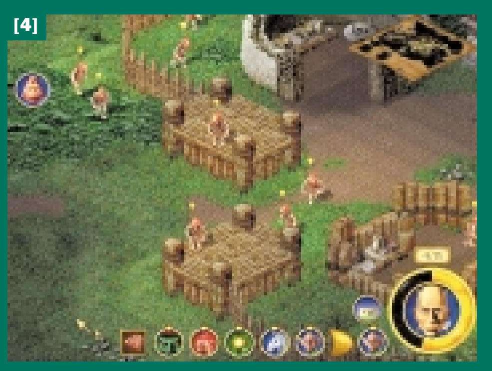
Правила расправы над негодяями предельно просты. От освободителя требуется обнаружить вражеского мага и прикончить его. Среднестатистический злодей умирать все-таки не хочет, так что действовать приходится в строго принудительном порядке. А принуждение всегда означает применение силы. Мощь Корнелиуса — его магия.

Обычный маг в Magic & Mayhem имеет три основные характеристики: количество жизненной, магической энергии и ограничение на максимальное число контролируемых монстров. Корнелиусу не очень везет, и на его пути попадаются только отъявленные некроманты и суммонеры. С волками жить — по волчьи выть. Молодой волшебник быстро учится призывать собственных чудо-



[1] Типичный маршрут героя — прямой и неизменный, как трамвайные пути.
[2] Дорогие читатели, это Корнелиус. Корнелиус, это дорогие читатели.





[3] Добрый король не возражает против использования его личного Источника Силы во имя мира.
[4] Это не Settlers, не напрягайтесь. Видите, вот и лысая голова торчит в углу.

вищ. Для этого ему понадобятся заклинания. Добро пожаловать в новую гениальную зону, ролевую.

Spellbook героя, по своей идее, выполнен выше всяких похвал. Каждый маг обладает контролем над тремя "стихиями": порядком, хаосом и "нейтральными" силами. Для сотворения заклинания необходима магическая вещь, артефакт. Направляя на этот конкретный предмет силы одной из стихий, волшебник получает заклинание. Так, экспериментируя с Holly, можно получить заклинание для вызова зомби, фавна или эльфа. Brimstone помогает реанимировать мертвых, кидаться сгустками пламени или исцелять ранения. Учитывая, что все артефакты существуют в игре в единственном (для вас) экземпляре, вы получаете не только возможность каждый раз выходить на поле боя с новым набором spell'ов, но и встаете перед простейшей пазлой. Что предпочесть: скелетона, василиска или единорога? У каждого монстра уникальные преимущества и недостатки. Василиска можно убить одним ударом, но они отравляют жертву ядом при первой же атаке и к тому же неплохо бегают. А эльфы, хоть и обладают мощным луком, безумно трусливы и совершенно не могут драться в ближнем бою. Разумеется, перебросить артефакт из одного магического слота в другой можно только перед началом миссии, так что даже в чисто ролевой части игры присутствуют симпатичные крупицы стратегии. Или скорее тактики?

На каждое заклинание расходуется нормированное количество маны, магической энергии. Сам по себе, Корнелиус не способен ни регенерировать, ни восстанавливать запасы маны. Поэтому самая главная вещь для любого мага – захватить Источники Силы. На каждой карте есть несколько точек, расположившись в которых маг может восполнять свои магические запасы. Впрочем, на это действие способны и монстры. Они просто передают полученную энергию магу. Передают телепатически (или как-то еще?), точно так же, как найденные на поле боя мелкие артефакты или пищу. Маг бессилен без своих заклинаний, поэтому залог выигрыша – контроль Точек Силы. Идея, которая успешно использовалась еще в WarCraft'е (слезинка вторая, сентиментальная). Только в Magic & Mayhem для сбора продуктов (они восстанавливают жизненные силы мага), аккумулирования маны и сражений с врагами используются одни и те же юниты. Принимая во внимание третью характеристику мага, ограничение на количество контролируемых монстров, задача правильного распределения сил между охраной ресурсов и тактическими маневрами тоже становится крайне важной. Поймать вражеского мага очень непросто – даже учитывая, что площадь карты сравнительно невелика и она замкнута с севера на юг и с запада на восток. Pathfinding простейших монстров значительно уступает аналогичному алгоритму главного врага-мага, так что успешно преследовать его они просто не в состоянии. Управлять большими толпами в режиме реального времени очень непросто. Бой сделан в лучших традициях RTS, а интерфейс не слишком приспособлен для беззаботных манипуляций подопечными. И потом, всегда присутствует известная доля аркады: многое зависит от скорости вашей реакции, от того, успеете ли вы заслониться стенкой свежепризванных монстров или решите отстреляться боевыми заклинаниями. Save game'ов внутри уровня нет, только в его начале, а многие ключевые объекты случайным образом раскидываются по карте. В общем, вам не до монстров – быть бы живу. А в это время вражеский волшебник зло веселится над вашими тупыми юнитами, преследующими его: то преграждает им дорогу непреодолимой стеной из плюща, то дробит им черепа молниями, то замораживает в самых фантастических позах. Смотришь, и сердце радуется. Вот это злодей! Личность эпическая, сюрреалистичная, по-негодяйски гениальная.

Ролевой изюм

Если вы думали, что с долей РПГ в Magic & Mayhem покончено, вы ошиблись. Авторы умудрились засунуть в эту смесь стратегии и аркады ролевой сюжет со скриптовыми диалогами (!), возможность создания партии (!!!) и неплохой алгоритм совершенствования персонажа. А еще там есть experince-очки! В общем, полное безобразие.

Критерием степени выполнения миссии является как раз количество набранных experience-очков. За каждое ожидаемое деяние вам готовы начислить определенное фиксированное количество "опыта". За что именно награждают? За убийство миньона главного негодяя, спасение доброго короля-изгнанника, деактивацию хитроумных ловушек, нахождение новых артефактов и, наконец, расправу с местным Боссом. Список можно продолжать. Так что в перерыве между миссиями вы можете не только развлекаться, рассматривая новые эффективные наборы заклинаний, но и совершенствовать свой персонаж.

Ребята из Mythos Games умудрились поместить очень и очень многое в единственную незамысловатую стратегию – впрочем, называйте Magic & Mayhem как хотите. Подойдет название практически любого жанра, кроме симуляционного. Главное, что сохранилась целостность игры, единая, весьма гармоничная идея. Попробовать стоит – кроме всего прочего, это еще и фарс. EXE



ACTION

СТРАСТИ ПО МУЛЬТИ-ПЛЕЙЕРУ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

РОМАНА КОСЕНКО

Несколько штрихов к портрету Идеальной Игры

Если делать все по-людски, то настоящую, "правильную", игру не выпустишь никогда. Практически в каждом интервью с разработчиками всплывает вопрос: "Что для вас в игре главное?" — и мнения порой высказываются диаметрально противоположные. Слишком много граней у этой самой Игры, и выделить Самую Главную Составляющую практически невозможно. Тогда давайте решать эту проблему традиционно: забудем про некоторое количество "граней" и вплотную займемся лишь несколькими. Например multiplayer'ом и иже с ним. Взяв в лабораторные кролики пару небезызвестных проектов...





начале был id, и был в id'е Кармак. Дело происходило сразу после выхода Quake 2, когда игровая общественность прилежно изучала полученное сокровище, а Джон Кармак с примкнувшими товарищами строили планы на будущее. Планы выстраивались в небоскребы, и чтобы не потерять себя среди этих громадин, Джон решил уединиться в небольшом отеле. Разумеется, с любимым компьютером, а друзьям наказал делать Mission Pack для Quake 2.

И все бы ничего, но после его возвращения начались загадочные перемены. Готовящийся Mission Pack тихо скуксился, и его место занял некий "промежуточный" проект (промежуточный между Q2 и вожделенной, но недосягаемой Trinity). Прошло еще немного времени (месяц-два), и неожиданно было объявлено, что: а) игра будет называться Quake 3: Arena, б) ориентирована она будет исключительно на multiplayer (внимательный читатель, наверное, уже заметил, что кое о чем из этого мы уже писали – в ##2 и 4 далекого 1998-го).

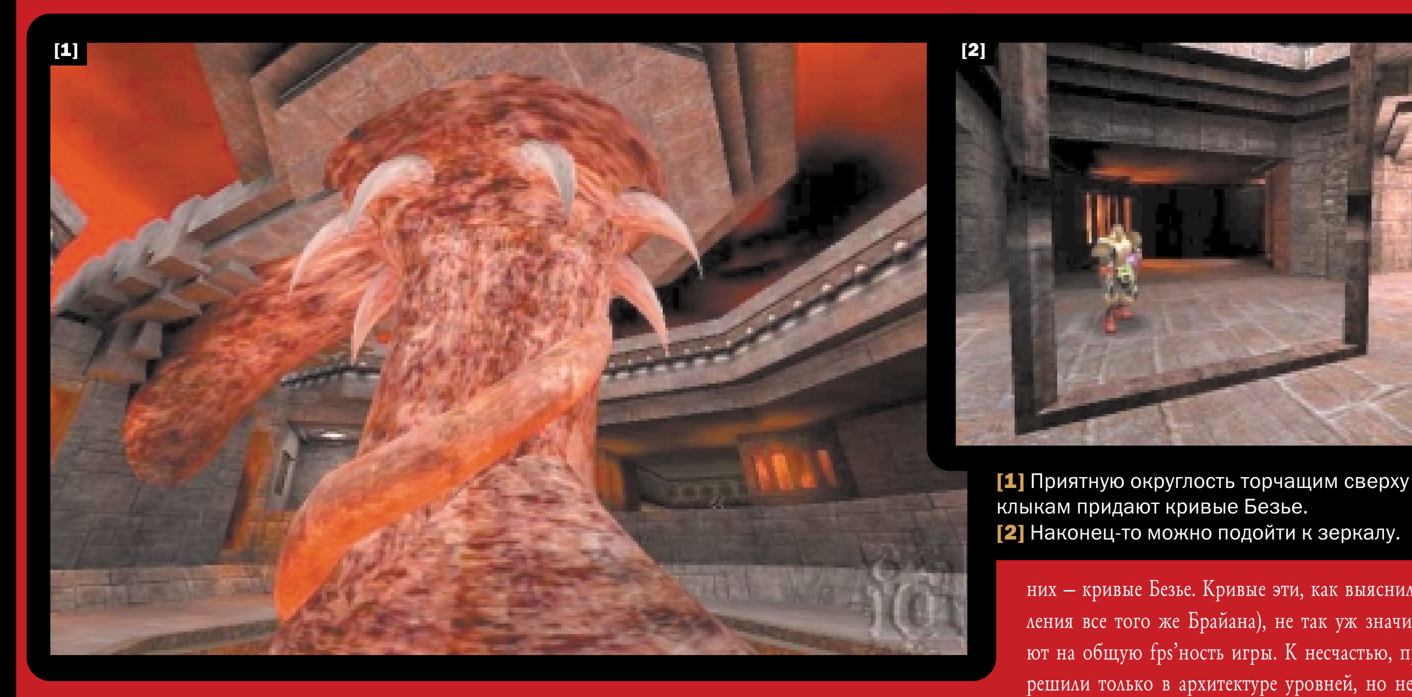
Потом все и вовсе покатилось снежным комом. Выступление товарища Кармака на конференции CPL (Cyberathlete Professional League), в котором он жестко одернул общественность, раскатавшую губы на bump mapping, заявив, что сия "фича" есть излишество, причем излишество довольно дорогое; напряженное ожидание первых screenshot'ов; "случайные" чаты с поклонниками; Macworld...

Параллельно, где-то ближе к E3, объявился Марк Рейн (Mark Rein) (из Epic MegaGames, если кто не помнит) и заявил, что его компания будет делать игру под названием Unreal: Tournament, которая... тоже будет ориентирована исключительно на multiplayer.

Третий первенец

Quake 3: Arena – игра мудреная. Id'овцы так и не рискнули сделать "голую сетевую" и взамен традиционной single-player-части включили в свое творение позаимствованный из fighting'ов набор турниров с компьютерными оппонентами (ботами). Собственно, боты разного уровня будут доступны всегда и везде. К примеру, для создания массовки в обычной драчке, для заполнения вакансий в командных встречах и, наконец, просто для самостоятельных тренировок.

В том, что касается различных модификаций deathmatch'а и т.п., id'овцы в своих заявлениях весьма непоследовательны. Кто-то говорит, что в игру планиру-



[1] Приятную округлость торчащим сверху клыкам придают кривые Безье.
[2] Наконец-то можно подойти к зеркалу.

ется включить несколько самых популярных ныне модификаций, кто-то – что ничего такого даже не предвидится. Определенно можно сказать лишь одно – режим CTF (Capture the Flag) будет встроен в игру сразу. Что касается остального... Там будет видно! (Впрочем, все может быть – учитывая недавно выпущенный Quake 2 Extremities...)

Конечно, он?

На вопрос: "Что же для вас в игре главное – gameplay или внешняя красота?" Брайан Хук (тот самый Brian Hook, что в незапамятные времена перебежал в id из набирающей обороты 3Dfx) ответил: "Несомненно, первое!" (надо заметить, что мнения остальных разработчиков были не столь прямолинейны, но в целом схожи). Так что не ждите от "Арены" чего-то супер-пупер-ультра-нового в плане графики: все довольно скромно, но тем не менее чрезвычайно качественно.

Скажем так: "расстояние" между графикой Q2 и Q3, наверное, даже меньше, чем было у Q1 и Q2. Да, появилось множество новых "фишек" (о них чуть позже), но ничего убийственно революционного, увы, нет. Впрочем, тут я себе позволю процитировать одного из заядлых сетевиков: "Кто-нибудь из вас приходит на футбол, чтобы посмотреть качество поля? Нет? Так вот и игра (сетевая) – это всего лишь поле, на котором встречаются игроки. Поле, которое должно быть прибрано и ухожено. Больше от него ничего не требуется".

В этом отношении у "Арены" все хорошо. И без того лучшее на сегодня сетевое ядро практически полностью переписано. Результат? Уменьшился сетевой трафик (часть работы по обсчету объектов опять переброшена на клиентскую машину), легче стали переноситься "провалы" пинга, да и в целом игра стала "мягче".

Так во всяком случае утверждают разработчики. Решайте сами, верить или...

Выжившие "фишки"

Вернемся к нашим "фишкам". Заметно порезав их общий список, разработчики, однако, сохранили самую (на мой взгляд) главную из них – кривые Безье. Кривые эти, как выяснилось (из заявления все того же Брайана), не так уж значительно влияют на общую fps'ность игры. К несчастью, применять их решили только в архитектуре уровней, но не на моделях игроков (хотя обещано, что любители покопаться в исходных текстах смогут реализовать и это).





[3] Заметьте, теперь со стороны видно даже то, куда смотрит противник.
[4] А эта пасть с покачивающимся языком собрала наибольшее количество восторженных откликов.

Не ограниченные ныне стилистическими рамками сюжета дизайнеры уровней отрываются по полной программе. В Quake 3: Arena будет все, от готики и индустриального стиля, использованных в предыдущих играх id, до полуорганических катакомб, позаимствованных сами-знаете-откуда. Есть и еще одна приятная особенность: если раньше deathmatch-уровни делались "на коленке", "в свободное время", "во время уикенда" и т.д., то теперь им уделено основное внимание (говорят, что продумывается каждая мелочь – от угла поворота до количества ступенек), и качество должно быть соответствующее.

Кроме того, помимо кривых от Безье в дизайне уровней активно используются зеркальные поверхности (их наконец-то можно двигать и вращать!) и specular light maps (перевод этого термина слишком спорен. Если вкратце, то это делает освещение, и в частности освещение металлических поверхностей, более реалистичным), модель игрока наконец разделили на две части (верхнюю и нижнюю) и анимируют раздельно. Голосовая коммуникация, как и поддержка 3D-звука, все еще находится под вопросом.

Последнее связано с хроническим пристрастием Кармака к мультиплатформенности вообще и "Макинтошам" в частности. Любопытно, что Q3A была впервые продемонстрирована общественности именно на "Маке", причем с заявлением, что Mac-специфичного кода в ней всего 15 килобайт.

Неупомянутый вагон

Но к теме! Мальчики и девочки, теперь в Quake будут классы. Никто не упал со стула? Хорошо. В общем, id'овцы решили, что пора разделить всех не только по цвету/скину, но и по характеристикам. В какой класс пойти – решать вам самим, и выбор будет нелегким. Классов всего три: Light, Medium, Heavy, каждый из них замет-

но отличается по скорости передвижения (light, подобравший руну Haste (ускорение) и отрастивший себе небольшие крылышки за спиной (чистая правда), носится со скоростью порядка 90 миль в час), количеству здоровья и весу. Последний параметр будет, кстати сказать, влиять на высоту столь любимого в народе rocket-jump'а.

Оружие. Планируется не только оставить некоторые Q2-штучки, но и возродить кое-чего из предыдущих серий. Итак, будет: shotgun, machinegun, grenade launcher, rocket launcher, plasma gun, railgun, lighting (говорят, что этот ее вариант будет значительно эффективней, чем в Q1), а также очередное супероружие типа бессмертной BFG.

В игре, конечно, будет еще тысяча и одна мелочь: к примеру, отображение имени игрока, попавшего в прицел; появление над головой "пишущего" игрока специальной иконки; чрезвычайно красивый эффект "невидимости" (что-то подобное было в "Хищнике"); еще большее по сравнению с Q2 количество жестов и т.д. и т.п. Вряд ли имеет смысл сейчас о них рассказывать, лучше перейдем к...

Вечный догоняющий

Почему-то с недавних пор Epic MegaGames занимается лишь тем, что наступает на пятки id'у. Вот и теперь Unreal: Tournament позиционируется как прямой конкурент Quake 3: Arena. Откуда такая уверенность? Черт их знает.

Во-первых, то, что нам собираются всучить под видом новой игры, простите, очень похоже на элементарный add-on.

Судите сами. Технически – это все тот же Unreal. Куча "заплаток", вытягивающих сетевую поддержку на приемлемый уровень, да новый пользовательский интерфейс не меняют сути. Множество новых текстур и моделей игроков, 35 уровней-арен, четыре новых вида оружия, несколько режимов командной игры – не это ли нам обычно предлагают mission pack'и, add-on'ы и прочие плоды человеческой жадности? Впрочем, оставим это на совести Марка – для нас ведь главное, чтобы играть было интересно. Об этом и поговорим.

Как и id, Epic решил включить в UT подобие single-player-части. В двух словах это можно описать как "одно стадо ботов, воюющее с другим стадом ботов в различных условиях". В одном из "стад" находитесь вы и принимаете посильное участие в бойне. Действо разнообразится тем, что "своими" можно... управлять! Да, да, по заверениям разработчиков, боты заметно поумнеют и даже станут понимать простые команды вроде "Прикрой меня!", "Удерживай позицию!", "Защищай базу!" и т.д. Из условий нам будут доступны Capture The Flag, Assault (одна команда нападает на укрепление, а другая его обороняет) и Domination (один из вариантов контроля территории).



[5] А кровь в этом сезоне модно разбрызгивать в виде розового тумана.
[6] Обещанная готика, несмотря на некоторую избитость, вполне симпатична.

Из средств же уничтожения разработчики придумали Translocator (портативный телепортер), Redeemer (большая "ядреная" ракета, которая при использовании в альтернативном варианте еще и управляется), Pulse Blaster (чрезвычайно скорострельная "штучка") и IMPACT Hammer (отбойный молоток, ранее применявшийся в добывающей промышленности).

Вы все еще думаете, что Epic честно делает новую игру?

Выводы и все такое

Первый и, как мне кажется, главный на сегодня вывод заключается в следующем: данные игры находятся в несколько разных весовых категориях, да и предназначены они для разных классов играющих. Кстати, занятно, что при этом обе команды твердят о своем "хорошем финансовом положении" и, как следствие, возможности выпустить "малотиражную" игру. Возможно, разработчики просто по-разному "видят" одну и ту же аудиторию.

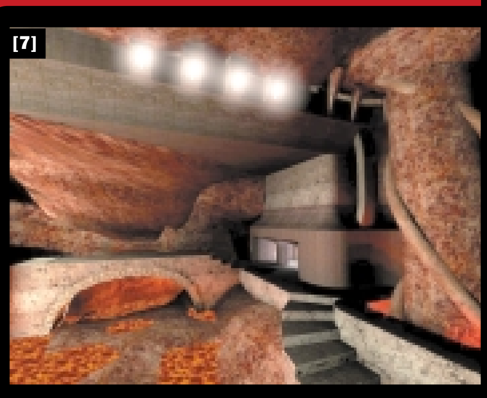
Quake 3: Arena – средство (и место) для регулярных поединков "профессиональных" игроков. Поэкспериментировав с о-о-очень большими уровнями (может, кто-то еще помнит битвы на base100), id'овцы обратились к индивидуальным поединкам (2, 4, 8 игроков – именно столько рекомендуется для "Арены"). Продуманный дизайн уровней, правильный баланс оружия, общая "спортивность" игры – все для этого.

Unreal: Tournament – стадные забеги на длинные дистанции. Игра для тех, кто просто хочет весело провести время, для тех, кто не имеет возможности играть через Интернет, но очень этого желает. С другой стороны, Epic уже более полугода латает тело Unreal (потратив перед этим три года на его разработку) – это еще одна заплатка.

И напоследок очередная фраза из моего любимого цитатника. Джон Кармак: "Unreal – конечно, хорошая игра, но я бы не стал тратить три года на ее разработку".

Выбор за вами.







[7] Один из эффектов новой модели освещения.
[8] Это не фотография, это просто качественная игра.



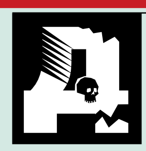
Есть в зале люди, которые не любят шутеры от первого лица? Вижу, вижу, подняты руки... А автомобильные экшены в духе Carmageddon или Interstate '76? Есть... А то и другое сразу? Не пробовали? Ждете Interstate '82, чтобы сказать наверняка? Скорее всего, возненавидите... И правильно, так их! Только зачем ждать, если Beyond Games и Accolade представили на самосуд всех желающих многопользовательскую "бету" Redline — проблемную игру о непростых взаимоотношениях человека и автомобиля? Так что возненавидеть продукт от смешанного брака можно уже сейчас. Если получится...

МАКС СОВЕРШЕННО ОБЕЗУМЕЛ

FRAG Сибирский

REDLINE

Разработчик	**Beyond Games**
Издатель	**Accolade**
Официальная Интернет-страница	**www.accolade.com/products/redline**
Официальная дата релиза	**февраль 1999 г.**
Объем демо-версии	**около 16 Мбайт** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200 или AMD K6 200 Мгц** (рек. Pentium II или AMD K6-2), **32 Мбайта RAM** (рек. 64), **SVGA** (видеокарта с поддержкой Direct3D обязательна), **DirectX 6.0+**
Дополнительная информация	**37 Мбайт на HDD; рекомендуется 3D-акселератор (8 Мбайт)**; демо-версия представляет собой многопользовательскую (TCP/IP) бета-версию игры, ограниченной двумя multiplayer-картами; самая приятная игра в Redline наблюдается в Интернете по следующим адресам: **206.79.6.238** и **206.79.6.239**



о сих пор отношения пешеход-машина в жанре action носили несколько односторонний характер... Проще говоря, педестрианов давили, наматывали на гусеницы, протыкали сверлами и срезали головы пропеллерами и гильотинами, установленными на автопогрузчиках... Хорошо, решение наделить рьяных двуногих борцов за безопасность на улицах разнообразным ручным вооружением напрашивается само собой. Всего один шаг надо сделать, чтобы прийти хоть и к кощунственной, но простой и логически достоверной мысли, что пешеход, в сущности, – тот же самый водитель. Только без машины.

На двух и на четырех

Первый кадр Redline – типичнейший мега-штамп для FPS. Винтовка в мускулистых руках, большой зал позади тускло освещенного коридорчика. Вперед, на поиски фрагов! Вот и они, сволочи, – маленькие темные фигурки разбегаются врассыпную. Что-то арена слишком большая, но ничего, догоним.

А это что такое?! Наперегонки несущееся к центру арены, где по ровному кругу припаркованы... всевозможные средства передвижения! Микроавтобус, броневики разных весовых категорий, изящный ховеркрафт на воздушной подушке, еще и еще... Одна за другой машины оживают, и воздух наполняется летящими разрядами плазмы, ракетами, снарядами и прочей дрянью. Само собой, выжить в этой вредоносной атмосфере, да еще когда твоя беззащитная фигурка является такой лакомой мишенью, крайне непросто. Кто не успел, тот труп. А трупы здесь давят колесами, бездыханное тело подбрасывается в воздух и бьется о ветровое стекло.

Бежим со всех ног... Есть контакт – ввалились в кабину микроавтобуса. Руль, все те же мускулистые лапы в перчатках на нем. Меняется и управление – mouselook теперь позволяет целиться в стороны от направления движения, а стрейфы – стрелять вбок. Помнится, на бортах микроавтобуса имелись короткие стволы, похожие на дополнительные выхлопные трубы. Так куда веселее – к тому же появилась возможность менять вид на происходящее, сзади от автомобиля и "от третьего лица" (ездить невозможно, зато насладимся видом собственного ветрового стекла – до тех пор, пока его не расколотили), огневая мощь поболее. Первой подбитой машине с соперником внутри отрывает колеса, кузов подлетает в воздух и взрывается в облаке пламени...

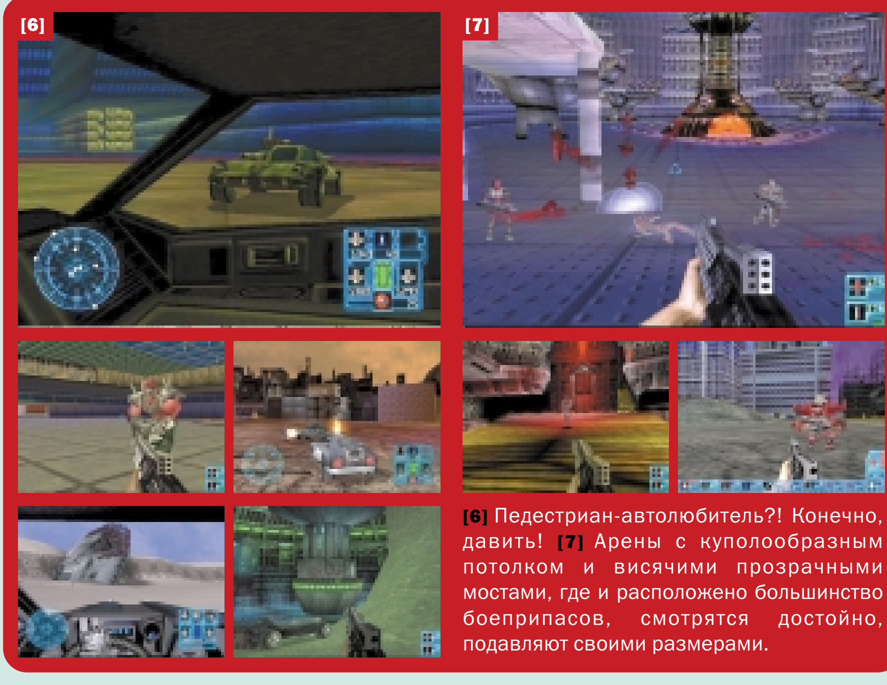
Над гнездом кукушки — на бензопиле

Хитрое устройство в руках пехотинца-педестриана представляет собой чудо-гибрид кухонного комбайна и швейной машинки Зингера, а по совместительству – десяток видов оружия. Стоит найти в изобилии разбросанные по арене ящики с патро-





[1] Сдается турель в хорошем состоянии. [2] А вот такие тут взрывы... [3] Кто кого? [4] Прямое попадание. [5] Смотрим вниз — летим вверх.


[6] Педестриан-автолюбитель?! Конечно, давить! [7] Арены с куполообразным потолком и висячими прозрачными мостами, где и расположено большинство боеприпасов, смотрятся достойно, подавляют своими размерами.

нами, и агрегат изящно трансформируется в автоматическую винтовку, шестиствольный пулемет, гранатомет с несколькими разновидностями подскакивающих снарядов, ракетницу, гаусс-ган... Все эти единицы — собрание штампов дефматча времен второго "Квейка" — знакомы до отвращения. Пальба из ракетницы больше напоминает фейерверк, настолько много огня извергается в атмосферу, но дело свое делает исправно, превращая автомобили в искореженные консервные банки, выстрел из рейл... простите, гаусс-пушки также завершается красивым взрывом.

Главный козырь разработчиков — циркулярная пила, не требующая патронов трансформация под номером один, а точнее — возможность летать на ней. Да-да, приводим жужжащий прибор в действие, слегка подпрыгиваем и... летим, как некий Карлсон-убийца, от бренной суеты внизу, пока энергия не кончится. Но и это не беда, чуток подождем подзарядки батареек, и снова в путь. Я не ставлю под сомнение сам факт возможности полета на циркулярной пиле, думаю, любой желающий может провести сей опыт в домашних условиях и поделиться впечатлениями (лучше, конечно, в письменном виде...), но вот что интересно — куда ни направляешь этот импровизированный пропеллер в процессе полета, в зенит или себе под ноги, направление движения остается неизменным — плавное вознесение вперед и вверх. Тем не менее зрелище оказывает некоторое воздействие на психику — особенно со стороны.

Это наезд

Средств передвижения на удивление много для демоверсии. Тут и ховеркрафт, и джип, и приземистая легковушка, и фургон, рисунок на задних дверцах которого образует кричащий череп... Все они отличаются крутым внешним дизайном и многообразием торчащих во все стороны стволов.

Изнутри же система вооружения любого авто напоминает какой-нибудь Mechwarrior — на отдельных образцах умещается до шести видов орудийной деятельности, не считая мин. Помимо скучных ракет и пулеметов с трассирующими преобладают энергетические пушки, выстреливающие разноцветные лучи, шары, диски и полусферы, зачастую самонаводящиеся. Не стоит рассчитывать найти на легком, юрком ховеркрафте столько же средств массового поражения, как и на большом, тяжелом армейском броневике. Трудно говорить о сбалансированности разных видов, остается впечатление, что большинство предназначено для совершенно грандиозных по количеству участников побоищ. Но педестриан с бензопилой или автоматом против серьезной техники живет не дольше таракана в жидком азоте.

Управление автомобилями реализовано не слишком сложно и не слишком упрощенно, преувеличенно плавные повороты и увесистая физика прыжков и столкновений как нельзя лучше подходят к езде по лабиринтам и эстакадам. Нажав ручник, можно неспешно провернуться вокруг своей оси три с половиной раза. Вид из кабины с руками и приборной панелью придает внушительность, вид сзади несерьезно игрушечный.

Вообще

Графика солидная, с великим множеством спецэффектов. Арены с куполообразным потолком и висячими прозрачными мостами, где и расположено большинство боеприпасов, смотрятся достойно, подавляют своими размерами. В меру сложные модели авто и пехотинцев. Автомобили можно уродовать — в разумных пределах. Сравнение "демы" Redline с Interstate не слишком корректно — творение Accolade (на данном этапе) представляет собой дефматч ради самого дефматча, непрерывное сражение, а не увеселительную поездку. С ограничением "беты" в четыре игрока полномасштабной войны не развернешь, больше беготни между бесхозными болванками на колесах, бессмысленных полетов на циркулярке за призами на верхотуре и расстрела пустой техники, чтоб ни врагу... Надо со светлым оптимизмом смотреть в будущее и ждать "невероятно продуманной, стратегически разработанной" командной игры в Capture The Flag (разумеется, чтобы этот самый flag схватить, придется безопасное авто покинуть); Team Fortress с использованием техники обещает быть в высшей степени познавательной вещью, под словом "техника" подразумеваются и орудийные турели, на которых также висит табличка "сдается внаем" и которые стреляют с жутким грохотом. Для пехотинцев упор делается на возможность импульсным снарядом а-ля G-Nome вышибать соперников из автомобилей и расправляться с ними при помощи пилы.

Двенадцать одиночных "миссий" с, обещано, неотличимым от родного брата за соседним монитором искусственным интеллектом зарождают некоторые сомнения. Пространная предыстория Redline, изложенная в общих чертах на пяти страничках убористого текста, позволяет предположить, что это и в самом деле будут миссии, а не просто череда гладиаторских боев с тупыми ботами. Кроме того, основное действие должно разворачиваться на открытых пространствах, а не в замкнутых помещениях арен.

"Бета" не такая сырая, как можно было ожидать. Имеется все необходимое, плюс еще пара веселых трюков. Пешеходная часть совсем не оригинальна, зато в машинной впечатляет даже дизайн рулевого колеса. Самый ответственный момент — переход из одного состояния в другое — решен остроумно: из авто можно выброситься как через правую, так и через левую дверцу — по желанию. Что, безусловно, помогает, если в одну из них с лязгом врубается жаждущий крови соперник на броневике. При наличии соответствующего бонуса неплохо бы предварительно включить таймер самоуничтожения... EXE



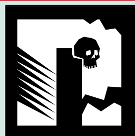
Когда у фирмы много денег — это диагноз. Мозги заплывают жиром, глаза застилает золотой туман, руки-ноги автоматически совершают загребущие движения. И рождаются... блокбастеры. Помните, мы недавно им номер посвятили? И все размышляли, что же это такое. И только сейчас мне удалось посмотреть на Настоящий Блокбастер.

БЛОКБАСТЕР В КВАДРАТЕ

• Господин ПэЖэ •

ALIENS VS PREDATOR

Разработчик	**Rebellion Developments**
Издатель	**FOX Interactive**
Официальная дата релиза	**1-й квартал 1999 г.**
Объем демо-версии	**около 21 Мбайта** (см. на нашем диске Marine demo)
Официальная Интернет-страница	**www.foxinteractive.com/previews/avp.html**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200 MMX** (или на 100% совместимый ЦП), **32 Мбайта RAM** (рек. 64), **SVGA** (предпочтительнее видеокарта с поддержкойDirect3D), **DirectX 6.0**
Дополнительная информация	**64 Мбайта на HDD; рекомендуется Direct3D-совместимый акселератор**



Под названием Aliens Versus Predator. Напомню, FOX Interactive – счастливый владелец и того и другого, и весьма ревностно оберегает оных зверушек от разбазаривания. Сколько уже конверсий для DOOM'а, Quake'а и других игр задавлено на корню...

Своя игра

Года три тому назад существовала в природе приставка. Atari Jaguar. И одним из самых популярных продуктов на ней был как раз этот – Aliens vs Predator. Приставка благополучно умерла, и FOX начала копить силы для второй попытки.

Легко понять, что игра, в которой участвуют настолько популярные герои, продастся в любом случае и запланированную прибыль принесет. И потому так важно, чтобы нам повезло с разработчиками... Судя по буйному успеху приставочного варианта, шансы есть. А поскольку демо-версия (точнее, уже две) наконец-то появилась и на PC, мы вполне можем составить собственное мнение.

Не графикой единой

Увы, "движок", как это сейчас модно, разработан с нуля. И потому зрелище довольно грустное – никаких особых наворотов не ожидается, коридоры и залы, полигончиков немного, освещение – от никакого до совсем никакого.

Но ведь дело не в этом, правда? И я так думаю – дело в самой игре, чтобы интересно было. А вот с этой стороны, как это ни удивительно, блокбастерность не повредила. Играть можно будет за любого из трех вечных противников – Чужого, Хищника или рядового колониальных десантных войск. У каждого – свои плюсы и минусы, свое оружие, свой способ ориентироваться на местности и выискивать врага. Вышли пока только две демо-версии (от лица Хищника и десантника соответственно), но даже они дают достаточно полное представление о будущей игре.

Глаз — ватерпас

У каждого зверя есть особые режимы зрения. К примеру, Хищник имеет целых три диапазона – обычный, тепловой (чтобы лучше видеть теплокровных десантников) и еще один, специальный, позволяющий своевременно обнаруживать Чужих.

Когда враг обнаружен – его надо убить, уж так устроен этот несовершенный мир. И здесь каждому – свое. Десантник будет брать мощью и "разумностью" оружия – пульсовое ружье, гранаты, самонаводящиеся виды пушек, а также тот самый детектор движения, из "Чужих". Хищник использует те самые лезвия, вылезающие из запястья, у него есть медицинский приборчик и заплечная пушка, короче, все как в фильме. Да и Чужой не отстанет – у него в качестве оружия только собственные зубы, лапы и хвост, зато он умеет ползать по стенам и потолку, видит во все стороны и постепенно растет и набирается сил.

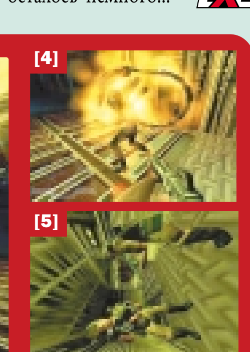
Да и цели у каждого свои. Чужой просто хочет, чтобы его гнездо не разорили, и потому загрызет любого. Хищник ищет хитрую технологию на земной базе, ныне захваченной чужими (там велись работы по выведению из них сверхбойцов). А бедняге-десантнику, как обычно, придется подчищать за теми, кто бросил базу, испугавшись происходящего.

В общем, ждать осталось немного... EXE

[1]

[2]

[3]



[1] Хищник может видеть в разных диапазонах. [2] Человека в таком режиме видно издалека. [3] Десантник, поджаривающий Чужого. [4] Шашлык из Чужого вкусен и питателен, а главное — не кусается. [5] Чужой видит все вокруг, как через линзу. И ползает по стенам.



Чуть-чуть опоздали, всего на несколько месяцев. С кем не бывает? А жаль — к российским разработкам всегда подходишь с теплым чувством, где-то в душе жалеешь их и прощаешь мелкие ляпы. Но уж тут вопросов нет — только что вышел Recoil, где есть все то же самое, но лучше. А конкуренция — штука опасная.

УТРО ТУМАННОЕ

KILLER TANK

Разработчики	**ElectroTECH Multimedia, Alter Ego**
Издатель	**ElectroTECH Multimedia**
Официальная дата релиза	**Конец апреля 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.electrotech.ru/products/killtank/index.html**
Объем демо-версии	**около 31 Мбайта** (см. ее на нашем диске вместе с “рождественским” патчем)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 166** (рек. Pentium II), **32 Мбайта, 3D-ускоритель** (только от 3Dfx — рек. Voodoo 2)

• Господин ПэЖэ •

[redacted]трогий призыв начальства “оценивать игры по гамбургскому счету независимо от страны происхождения” застал меня слегка врасплох. Как же так, своих – и давить, если что? А потом, подумав, пришлось согласиться. Что толку указывать на большие возможности, которые есть (конечно же, есть) у российской игры, если она их никогда не использует? И какая разница, почему именно – то ли чуть опоздала на рынок, то ли денег не хватило на доводку... Важен результат: многообещающая игра так в итоге и останется “обещающей”. Killer Tank – увы, похоже, как раз пример такой игры.

Броня крепка?

Увы, броня у нас весьма слаба. Любой враг, встреченный в чистом поле, вынесет нашего красавца с пестро раскрашенной одним цветом (но об этом – ниже) броней, даже не слишком напрягаясь. А уж стационарным пушкам даже напрягаться не придется, поток выстрелов из них летит настолько плотно, что сомнений на этот счет не возникает. В отличие от Recoil здесь пошли по другому пути. Любой враг всегда стреляет абсолютно точно, и уклониться от его пулемета (а таковым, похоже, оснащены все) невозможно. Так что очевидная тактика битвы – спокойно выехать в пределы прямой видимости, не спеша навестись на врага, зажать обе кнопки стрельбы (налицо пушка с бесконечными снарядами и ракеты или плазма, которые можно собирать с земли) – и ждать, пока один из нас умрет. Очень увлекательно.

Вдобавок, враги, чтобы не затруднять себя просчетом траектории и деталями тактики, висят (наверное, на воздушной подушке) над землей, в отсутствие игрока неподвижны, а заметив его – передвигаются строго по прямой и весьма шустро. К нему, болезному, передвигаются, дабы прикончить. Придает приятную остроту битвам: бежать бесполезно, пан или пропал, причем повлиять на этот результат можно весьма слабо.

Не в полигонах дело

Правда, в конце концов, для того и демо-версия, чтобы геймплей был недоделан. Вспомним недавнюю игрушку Mad Trax, от демо до релиза преобразившуюся полностью и получившую неплохие оценки. Возможно, и здесь все будет хорошо. Поэтому поговорим пока о том, что вряд ли изменится – о зрелище.

А оно, зрелище, сделано в духе сурового соцреализма. Танк – мрачного землисто-коричневого цвета, та же землистая текстура покрывает землю, врагов, деревья, стены, короче, все, что только встречается вокруг. Впрочем, нет – особняком стоит, в смысле, течет, вода в реке. Фиолетово-серо-мрачная. Нет, я не умею подбирать цветам названия. Сами посмотрите. Если увидите за вездесущим плотным туманом.

Кстати, вода – враг. Злой и жестокий. Нет, танк в воде не погибает – он ее не замечает вообще. А вот бедный игрок, упав со скользкого берега (а земля здесь по определению состоит изо льда, танк на своих гусеницах на любом склоне скользит, да еще как), обнаружит, что окружен туманом, в котором ему теперь придется искать выезд. Каковой обычно расположен через весь уровень, и дорога к нему длинна и скучна.

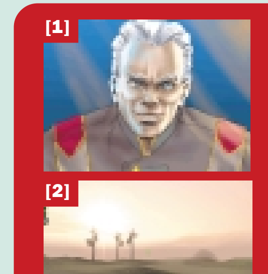
Впрочем, и это не так страшно, ибо зрелище, хоть и однообразно, зато весьма “военно” по духу, и бедные спецэффекты выглядят не недочетом, а продуманной стилистикой. Страшно другое – над управлением, похоже, никто не думал. Как программисты сделали, так и осталось. Пушка у нас всегда смотрит туда, куда направлена мышь, а сам танк выделывает вокруг сумасшедшие пируэты по командам с клавиатуры. Я-то думал, что в Recoil неудобно... Как я ошибался!

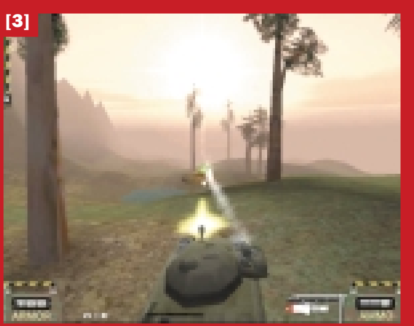
Не корысти ради, а токмо волею пославшей мя жены

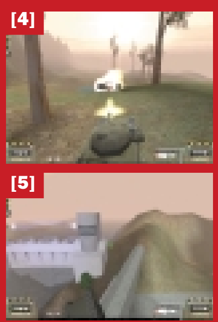
Не со зла ругаю, не принизить “наших” хочу, а указать на ошибки и помочь их поправить. Обидно, елки-палки, что весьма симпатичный “движок” и умелые руки программистов не найдут понимания у игроков, как российских, так и западных.

Сделайте оружие медленным, пусть враги пускают ракеты, летящие в темпе похоронного марша, чтобы увернуться можно было, поправьте управление, добавьте спецэффектов – и мы придем и будем играть. Но только тогда. А сейчас, как говорил мой любимый дьякон в воскресной школе, “Уже лучше, но пока – два”...

EXE







[1] Батяня-комбат посылает нас в бой с хитрой усмешкой. [2] Несколько однообразно, не правда ли? [3] Типичный враг смело прет на рожон. А что ему еще делать? [4] Смерть врага не балует спецэффектами. Пламя — и все. [5] Прыжок с дамбы прямо к вражеской энергостанции.



"The wait is over... Resident Evil 2 on PC now!!!"... Батюшки-свет... А мы ни сном, ни духом! Прям картина Репина "Не ждали"... Тем не менее вроде как суперхит, портированный на радость нам, убогим, с Sony "Золотая ручка" PlayStation.

УБЕЙ МЕНЯ ДВАЖДЫ

FRAG Сибирский

RESIDENT EVIL 2

Разработчик	**Capcom (Co. L.T.D.)**
Издатель	**Capcom (U.S.A.)**
Официальная Интернет-страница	**www.capcom.com/PC/re2/index.html**
Размер демо-версии	**около 60 Мбайт** (см. наш диск)
Примерная дата релиза	**март 1999 г.**
Минимальные системные требования	**Windows 95/98**, **Pentium 166** (рек. Pentium 200+) или **Pentium 133** (рек. 166 — в случае использования 3D-ускорителя), **24 Мбайта RAM** (рек. 32+), **SVGA**, **DirectX 6.0**
Дополнительная информация	**рекомендуется 3D-акселератор**

[redacted]редставление японцев о европейских вкусах, дубль второй. За время, утекшее с явления народу первой части "суперигры", представления эти не сильно изменились. Как, вероятно, и вкусы. На этот раз "глупых белых обезьян" решили взять размахом и разгулом. Взамен уютного готического особнячка, скрывающего подземные катакомбы с жертвами зловещих правительственных экспериментов, в демо-версии на откуп бесчинствующим зомби отдан цельный городишко — со всеми замусоренными закоулками, пожарными лестницами и проволочными заборами, баскетбольной площадкой, оружейной лавкой и полицейским участком. Разгулявшихся живых трупов на улицах много, очень много — хватит на приличный антиправительственный митинг протеста, а просто живых, соответственно, мало. Особый шик, конечно, лица в некоем промежуточном состоянии — уже растерзанные, но еще не восставшие, которых зомби состоявшиеся с большим аппетитом поглощают.

Неспящий город

Задумка, кстати, неплохая: общий хаос, пожары, разбитые легковушки и грузовики, разгромленные магазины, улицы, усыпанные битым стеклом, покореженный автобус... Рискованные ракурсы, быстрая смена декораций. Но именно декораций — причем дешевых, даже не из папье-маше, а из картона, к тому же расплывчатых и, как бы это помягче выразиться, до-нельзя-пикселизированных. Минимальная детализация, низкое разрешение текстур, рассчитанное, видимо, на телевизор. Понять, что должен обозначать очередной экран, можно, но — не более того. Симпатичные, хорошо отрендеренные фигурки персонажей смотрятся на таких задниках весьма аляповато, к тому же ни в какой контакт с окружающей средой не входят. Открыть дверь или забраться по лестнице — значит, одним нажатием совершить окутанный таинством процесс, происходящий без всякого вашего участия, не говоря уже о том, чтобы взять с полки коробку патронов. Даже величественное восхождение на мусорный контейнер совершается так: нажимаешь "action" и любуешься, как чудо-парень неспешно забирается на препятствие. Нажимаешь второй раз — спускается. Просто, как известный подарок ко дню рождения ослика Иа.

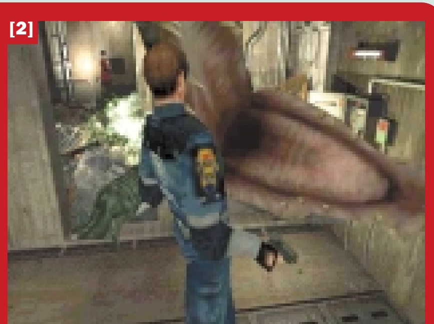
Наследник аниме

Посреди всего имеющегося безобразия и пробирается герой — красавчик с прической, как у Ди-Каприо, и большими серо-зелеными глазами, в новехонькой полицейской форме, которая не пачкается даже после основательного пережевывания ее обладателя окружающей нежитью. Сам он, надо заметить, после ранения, отчаянным толчком отбросив на мостовую очередного вцепившегося в глотку экс-покойничка, начинает внушительно хромать и так плотно прижимать левую руку к животу, что опасаешься, уж не прихватила ли его диарея. Перемещается он при этом довольно шустро — симулирует, не иначе... Вооружен — десантным ножом и пистолетом, подозрительно смахивающим на табельный ПМ наших правоохранительных органов. Патронов к нему предостаточно, но применение им найдется.

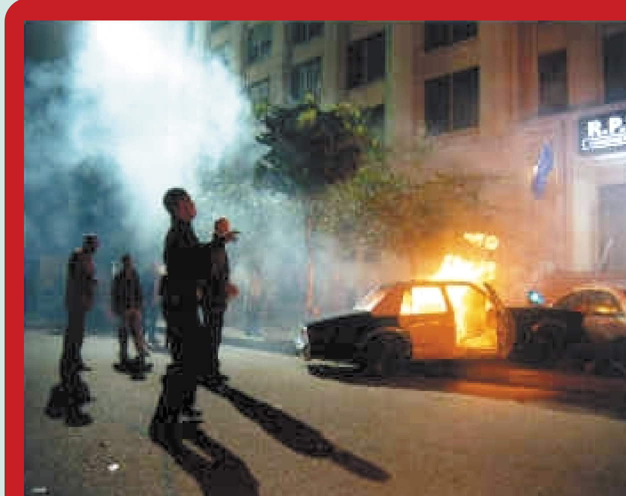
Никто не хотел умирать

Зомби до ужаса много, и позорное бегство — самый экономически выгодный выход. Когда изрядно покусанный герой ковыляет вдоль по улице,

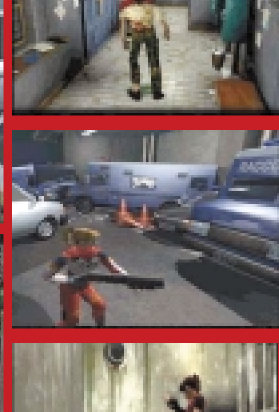
[1]

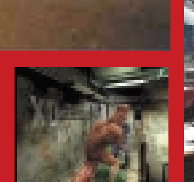

[2]


[1] Общий хаос, пожары, разбитые легковушки и грузовики, разгромленные магазины, улицы, усыпанные битым стеклом, покореженный автобус... **[2]** ...Вооружен — десантным ножом и пистолетом, подозрительно смахивающим на табельный ПМ наших правоохранительных органов.









Краткое шото-содержание второй части Resident Evil: вы еще только в марте, а мы — уже...

уворачиваясь от едва бредущих зомби, способных совершить внезапный бросок в ноги, это напоминает регби для инвалидов. На большинстве из играющих в догонялки товарищей — заляпанная кровью муниципальная униформа, символизирующая, видимо, героическую смерть (временную) на трудовом посту. Число ходячих мертвяков в цивильном не так велико: запомнилась гражданка, ползущая между сидений в разбитом автобусе и кусающая за ноги (помните, ботинком разок по голове, она и отстанет), да те сволочи, что старались заловить меня в узком переулке с проволочными воротами.

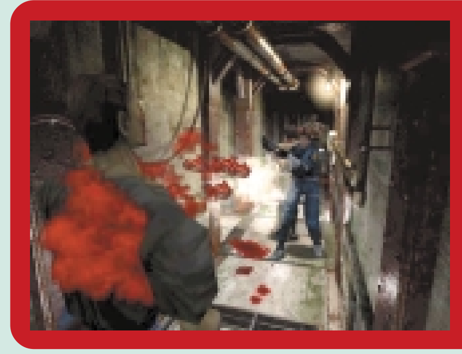
Давить их! Для начала следует устроить образцово-показательный расстрел выходящих из пожара объятых пламенем полицейских. Беглым огнем валим раскачивающиеся шаркающие фигуры на асфальт, с первого раза гадюки не дохнут, следует добивать контрольными в разные части синюшного тела. И дальше, главное в нашем деле — динамика. Просто убегать не престижно, всех перестрелять — патронов не хватит, следует совмещать эти два процесса по мере возможности.

Поворот рукоятки

Нам не понять ту великую поэзию, каковую загадочная японская душа находит в простом, казалось бы, повседневно утрированном процессе распахивания самой обычной двери. Сначала — пару секунд — нам демонстрируется сама филеночная героиня, нагло висящая на черном фоне. Деревянная, обитая железом, решетчатая, со смотровым окошком, двустворчатая... Потом неспешно поворачивается ручка, а потом... Да, потом она начинает величаво, плавно, открываться, открываться... По завершении процесса — бурные и продолжительные аплодисменты.

Первая часть “шедевра”, помнится, славилась своими “квестовыми элементами”... А! Пара встреченных положительных персонажей безнаказанно угрожают главному герою огнестрельным оружием, причем из самых лучших побуждений: владелец оружейного магазина принимает красавца за зомби, а смертельно раненый темнокожий полицейский тычет стволом пистолета с приказом “уходить самому”. Что, впрочем, не мешает ему бойко изложить краткое содержание первого Resident Evil, бегло остановиться на дальнейших судьбах любимых героев, поведать о зловещих планах корпорации “Зонтик” и охарактеризовать — в общих чертах — текущую обстановку в городе, а также снабдить героя мудрым напутствием. Прервать все эти излияния нельзя, и, честное слово, хочется, чтобы раненый соратник тихо, без мучений, испустил дух фразе на третьей. На пальбу и ножевые удары союзнички не реагируют — разве что укоризненным взглядом проводят...

Обнаруженные в полицейском участке сундук и пишущая машинка говорят о том, что две самые большие гордости RE — ограниченное число сохранений (адская шутка...) и такое же ограниченное число переносимых предметов (вот почему перед каждой поднятой коробочкой вас с идиотским постоянством спрашивают, хотите ли вы взять именно ее) — оставлены в целости. Так что, любители планировать расход картриджей с лентой для пишущей машинки на год вперед и фанаты бесконечной беготни к ближайшему сундуку и обратно, дабы избавиться от лишней дряни в карманах, готовьтесь! Ожиданию вашему пришел конец. EXE







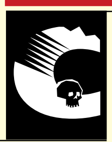
СКОРОСТЬ ШТРАФА

SPEED BUSTERS

• FRAG Сибирский •

НАШ ВЫБОР

Мое знакомство со Speed Busters — кажется, все же ставшее началом долгой и прекрасной дружбы, — состоялось в самой что ни на есть романтической обстановке. Черный, как сама ночь, автомобиль... Окрашенная багровым закатом пыльная дорога... Луизиана — огромные деревья у реки, плавные изгибы мостов, особняки в колониальном стиле, извилистые мощеные улицы... А потом я переехал хвост выползшего на дорогу аллигатора.



лучайным образом выставленные опции — и самое приятное первое впечатление. Согласитесь, подобное встречается не часто. При более глубоком зондировании, в сумятице одиночных заездов на первых попавшихся трассах и авто, SB сначала показался примитивным — несколько вызывающей, режущей глаз простотой физики, трасс, вождения, а потом снова очаровал, потому что лишь в изнурительном марафоне чемпионата предстал во всей красе. Влечет не столько графика, управление, поведение соперников и собственной машины на дороге, а нечто большее, цельное, естественным образом вытекающее из всех этих составляющих.

Если руль оторвать у машины...

Ну что за панковская идея — нарядить довольно простенькие модели автомобилей образца 70-80-х годов — золотого века очищенного бензина и автострад — в душераздирающие (другого слова не подберешь) "шкуры", богатый ассортимент которых на любые, даже самые шизофренические вкусы, совершенно бесплатно прилагается к каждой машине. Уверен, любители ночных сетевых боев, предпочитающие косить фрагов в образе воинствующей Богоматери, маленького зеленого человечка или камаданте Че, поймут меня... Волшебное слово "скин" — обтягивающий борта рисунок способен в два счета превратить унылый кабриолет в короля дороги, одной только расцветкой заставляющего соперников сворачивать в кювет. Намалеванные на дверцах пулевые отверстия, безумное граффити уличных банд, застывшее на капоте пламя, "неформальные" наряды вроде окраски патрульной или санитарной машины... Легкий сюр — переливающееся облачное небо на боках, или — мечта хиппи — пацифистские зеленые цветочки на фиолетовом фоне...

Разве важно, каким образом ездит подобная красота? Сперва железная лошадка кажется послушной, может быть, даже слишком послушной — легкие, уверенные повороты, чуткие тормоза, слабое нажатие ручника позволяет выполнять любые сложные развороты, — чувствительной к малейшим вашим прихотям. Но при первом же столкновении — неумелой попытке сбросить с трассы соперника, неудачном входе в крутой поворот, — столкновении, при котором с хрустальным звоном вылетают стекла, бьются фары и далеко впереди оказывается сорванная крышка капота, вы поймете обратную сторону подобной чуткости. Без всякого вашего участия выполняется превосходный полицейский разворот, вас крутит на обочине вокруг своей оси, перед глазами огромная надпись "WRONG WAY", а мимо с ветерком проносятся гордые и счастливые...

[1] Мороз крепчал...
[2] Луизиана. Вот и мостик. А вон оно — дерево...

И колеса отрезать тоже...

Трассы с их небрежным шиком и щемящими душу красотами почему-то воскрешают в памяти светлый образ Ignition. Продуманность, легкость для запоминания, масса "шорткатов", или, по-нашему, "через канавку срежем"... Фиксированные ловушки на определенных участках дороги — катящиеся камни, раскачивающиеся маятники, проносящиеся по-





[3] Храм посреди джунглей. Он нам не мешает. **[4]** Эта дорога не выдержит двоих...

езда... Помните? Создатели SB пошли дальше, и теперь каждая такая неприятность усугубляется с прохождением нового круга.

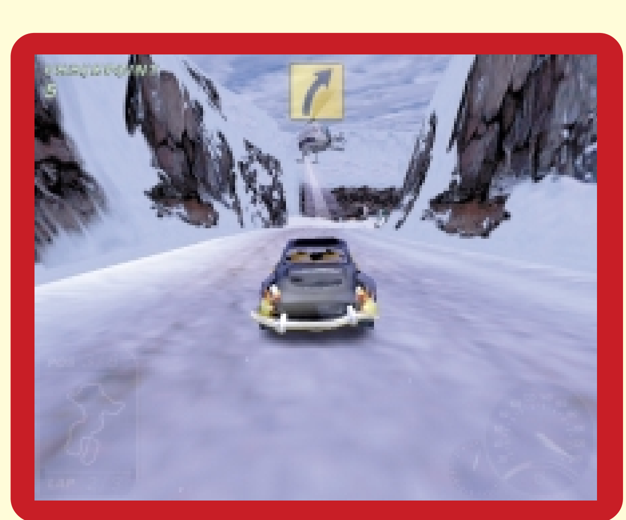
Пресловутый голливудский ти-рекс, между лап которого отчаянно суетятся, сверкая фарами, спасающиеся от расплаты машины конкурентов, сначала появляется на дороге (перебегающий дорогу тиранозавр — плохая примета) в своем первозданном виде, потом — весь в огне, а в третий раз пинает перед собой огромный грузовик. Проезд через туннель в джунглях, с косыми лучами света из дыр в своде и мятущимися летучими мышами, сам по себе весьма развлекателен, но когда навстречу сначала прокатывается разбитый лимузин, туннель усеян кусками его бампера и осколками обшивки, а вслед за ними вылетает из-за поворота огромный круглый булыган, спастись от которого можно, лишь ободрав борт о стену туннеля... Нет слов как весело.

Те же шорткаты выполнены весьма оригинально. Едва ли не самый простой из них — соскочить с моста в канал, разогнаться по нему и выпрыгнуть с трамплина в конце на дорогу, но при этом канал начинает заливать водой — несешься прочь от пенной стены, сломя голову. Или вот есть возможность запрыгнуть на палубу катера или крышу вагона мчащегося поезда. Не для слабонервных — всем пристегнуться, женщинам, детям и собакам выдать бумажные пакеты!

По трассе раскиданы точки контроля — полицейские вертолеты и авто, оглашающие воздух завываниями сирен. Нет, в погоню они не бросятся, шипов на дороге расстилать не будут. За скорость, указанную на радаре, вам будут платить — платить деньги, на которые... На которые... Эх! Прикупить нитроускорители (еще финт в сторону Ingnition и иже с ним), починить раздолбанную тачку, а то и вовсе пересесть на новенький, сверкающий хромом, не изуродованный пиратским скином автомобиль.

То на ней далеко не уедешь...

Расточительная, бессмысленная роскошь пейзажей по сторонам — туманные водопады с несущимися в пене бревенчатыми плотами; лавовые потоки, раскаленные куски магмы от которых валятся на дорогу; затянутые утренней дымкой доки с огромными кораблями и разводным мостом; выжженная безрадостная пустыня Невады; подводный туннель с прозрачными стенами... Дождь, похожий на тропический ливень, чистое и облачное небо, щедрая палитра заката... Мягкие пыльные и водные следы за колесами... Горящие фары, снопы света, видные даже днем, от полицейских вертолетов, — все это блеск и тени мира SB. Жуткая, убийственная скорость и выполненные в классическом голливудском стиле ослепительные кульбиты и перевороты машин.



SB обладает настоящим, подлинным напряжением. Сложность гонки (речь прежде всего о чемпионате) выверена просто идеально — обогнать как каждого соперника в отдельности, так и всю свору, трудно, но вполне реально — и какие чувства вызывает необходимость удерживать свою позицию, ни на секунду не расслабляясь, противостоять отчаянному преследованию до самой финишной прямой, пройти знакомые повороты и показать наивысшую скорость на экранах полицейских радаров, чтобы получить не только призовое место, но и чертов новый ускоритель, потому что последний выхлоп старого сейчас бережешь, как последний патрон...

Потому что рулить не сможешь!..

Так надо. Тогда встают на место и дикие развороты — хорошенько изловчившись, вышибаем лидера гонки с дороги, его разворачивает поперек, кружит, а мы наращиваем отрыв — драгоценные метры, метры, метры... Активные объекты с обочины вызывают дикую радость, сняв с пробега двух-трех конкурентов, и приступ черной злобы с потрясанием монитора и глухим рычанием, если под опускающийся кулак очередного Кинг-Конга угодил ты сам. Нет безумной стрельбы и разламывания соперника на части, нет несущихся по пятам копов, но есть азарт и желание победить — неукротимое желание, неведомо чем разбуженное, но очень, очень приятное. EXE





ЭЙБОВ ИСХОДДУС

ABE'S EXODDUS

• Наталия Дубровская •

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Слава вам, игравшие в Abe's Oddysee, спасшим необходимую сотню (ну, почти сотню) мудокан с первого раза! Вечная неувядаемая слава. А мне — позор. Мой Эйб глушил их пачками и в результате сам попал в мясорубку. С тех пор меня мучает совесть. Вот был бы у меня шанс все поправить, все сделать как надо, оправдаться перед своим зеленым народцем... И он мне все-таки представился!



Abe's Exoddus (Oddworld Inhabitants/GT Interactive) – сиквел, продолжение. Абсолютное и воплощенное. Тот же "движок" (чистейшей воды платформная игра!), тот же костлявый герой, те же миры – Скрабании и Парамонии, тот же апофеоз и катарсис в минуту последнего взрыва на мясоперерабатывающем предприятии типа ZULAG.

И все же этот год не прошел для Эйба даром. Его аркадный мир стал чуточку сложней и изощренней и гораздо, гораздо гуманней! Разумеется, над мудоканами там издеваются ничуть не меньше, чем прежде, и атмосфера отнюдь не улучшилась, но для нас с вами, для бедных, ни в чем не повинных игроков, в Оддворлде наконец-то началась новая жизнь!

Слушайте: теперь в "Эйбе" можно сохранить игру в любой момент, в любой точке, а не топтать уровень с начала, пока глаза на лоб не полезут! Нетрадиционно и местами даже безнравственно, зато приятно!

Да и сам Эйб многое понял, обрел с полдюжины новых разноцветных врагов и еще больше зеленых друзей и много чему научился (чему именно, скажу чуть позже, и постараюсь сделать это поделикатнее).

Геноцид мудокан и диктатура глакконов

Оддворлд – огромный, густонаселенный космический мир. Если вы решите обмотать планету по экватору кишками парамитов, потребуется не менее тысячи взрослых здоровых особей (для сравнения: чтобы украсить подобным образом нашу Землю, хватило бы и сотни).

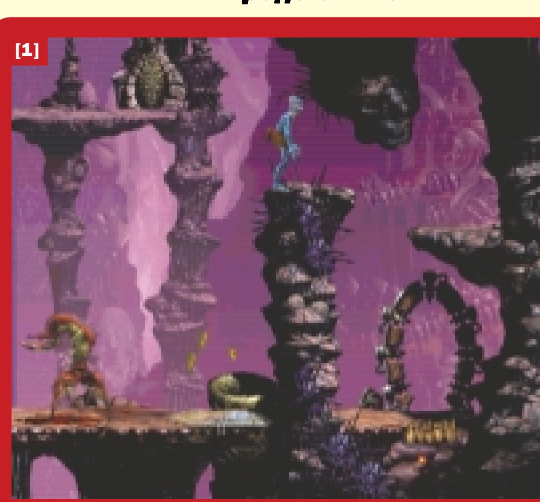
И в мире этом (а вернее, в малой его части под названием Mudos) плохо и неспокойно. Кровь, террор и рабовладение процветают в Мудосе, и для жалкого зелененького спившегося народца по имени "мудокане" (а значит, и для нашего главного героя) дело стремительно идет к полному геноциду.

Но не таков наш Эйб, чтобы это допустить! Уж он-то постоит за древние мудоканские традиции и спасет народ от тотального вымирания: в прошлый раз взорвал мясокомбинат, где из мудокан пытались делать колбасу, в этот – сметет пивоваренный завод! Ведь там делают Soulstorm Brew – орудие порабощения, напиток из слез и костей, от которого мудоканину не оторваться, если хоть раз попробует.

Вышибать из мудоканина слезу военная аристократия глакконов научилась отлично, а вот запас костей иссяк, когда Эйб взорвал Rupture Farms. Тогда глакконы со слигами взялись за священные мудоканские могилы, и уж этого наш Эйб не стерпел!

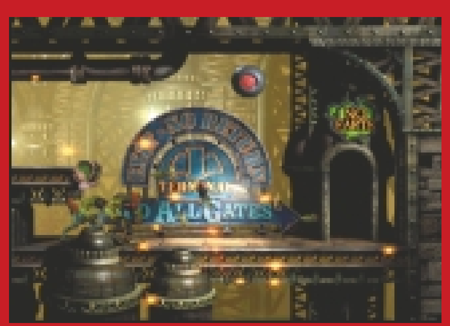
О доблестях, о подвигах, о тварях

Abe's Exoddus, как уже было сказано, – чистый "платформер". Великолепно проработанные фоны создают полную иллюзию трехмерности самого мира, но все его обитатели и их перемещения двухмерны, как полицейское фото (впрочем, хитрый Эйб умеет переходить с первого плана на второй, а то и на третий – и его сутулую трогательную костлявую спину, медленно растворяющуюся в провале двери, я не забуду никогда), – и при этом их игровая жизнь содержательнее, чем в ином сильно

[1]


[2] [3]


[1] Вот этот, слева — скрэб противный. Спустись — и узнаешь! [2] Парамиты. Пара. Лучше вести себя потише! [3] Если вы не поняли, Эйб — это тот, что не работает.





[4] Глаккон отдает слигу команду. Вернее, Эйб отдает команду глаккону... Проще говоря, он его заколдовал — видите, камлает?

трехмерном "Квейке", не говоря уж о прочих RPG.

Поскольку сам Эйб никого убивать не умеет (если только иногда, если только подручными средствами...), то и противники его, несмотря на свою суровую и примитивную аркадную реальность, не ограничиваются чисто агрессивными функциями. Особенно если их заколдовать и на время "переселить" Эйба в их противные, чуждые тела. Злобные парамиты, кожистые, голенастые твари с щупальцами на морде, ловко снуют по паутинным веревкам, открывают колодцы, прыгают с высоты, а главное — жрут мерзких плотоядных червей, справиться с которыми у Эйба нет ну никакой возможности. Кстати, они очень любят мясо — чуть больше, чем живых мудокан (и здесь нам с Эйбом здорово повезло — увидите!).

Еще есть скрэбы — тупые и хищные носатые этажерки, готовые забыть о любом мудоканине, если вблизи замаячит родственная особь: хлебом их, скрэбов, не корми, дай приложить себе подобного! Правда, эти милые создания, как и страшные слиги с руками на морде и автоматами наперевес, и розовые двуногие собачки, были и в "Оддисее". Тут новость одна — парамитов и скрэбов теперь тоже можно заколдовать и потешиться с их могучими тушами от души!



Зато раньше слиги не летали, а теперь — да, и очень шустро! Что за прелесть — носиться на бреющем над бывшими (до Эйбова камлания) братьями по разуму, пошвыривая бомбы и вопя противным голосом! И глакконов раньше можно было увидеть только в мультике, а теперь — даже изнутри! Да, да, заколдовать самого Президента, и... думаю, нетрудно догадаться, что "и". Что делает хитрый маленький мудоканин, внезапно превратившись в морщинистого Президента без рук и ног (властители Мудоса перемещаются исключительно методом раскачивания или прыжками), но с армией и командирским голосом.

Пускание ветров с толком

Но главные перемены, конечно, произошли с самим Эйбом и его потерянной нацией. Их взаимоотношения стали гораздо сложнее и тоньше, а мудоканский национальный характер наконец-то проявился во всей своей красе.

Дебильные соотечественники нашего Эйба научились напиваться до беспамятства, злиться, плакать, впадать в эйфорию и даже говорить "нет" (правда, пока — только Эйбу, а не тем, кто бьет их прикладом по голове). Сам же Эйб отныне умеет давать им по физиономии, жалеть и принуждать к коллективному труду. Видели бы вы, как славно вдесятером крутят мудокане колеса или дергают за рычаги по команде WORK! Или как послушно бредут за Эйбом через сто экра-

нов, не спрашивая, куда! А как слепые мудокане (серенькие такие) идут на голос, налетая на стены, спотыкаясь, а то и падая в пропасть, если вовремя не сказать им "WAIT!". Так что довести слепца до птичьего портала и отправить в него живым — та еще задача!

Депрессивных мудокан нельзя расстраивать: у них развиваются суицидальные тенденции, они начинают колотить себя кулаком по лбу и плакать — и забьют себя до смерти, если их своевременно не пожалеть.

Наглотавшись веселящего газа, мудоканин делается весел, буен и неуправляем — и тут без хорошей оплеухи ну никак не обойтись! Никогда не забуду историю про буйных мудокан на первых уровнях фабрики, там, где часовые слиги имели обыкновение нагло храпеть на посту: девятерых земляков мой Эйб исправно нахлопал по щекам, а про десятого забыл. Так вот... крадемся мы на цыпочках мимо спящего слига — и тут этот нехлопнутый десятый как захохочет, как рванет вперед, размахивая руками и взбрыкивая! Ну и... проснулся слиг, короче. Хорошо, сохраняться можно в любом месте.

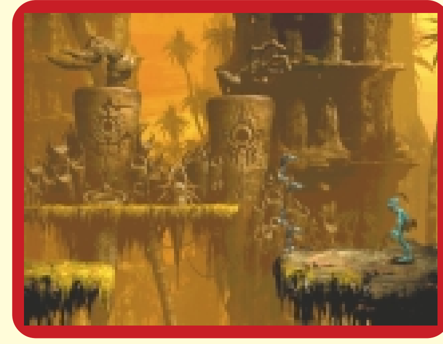
Но и это еще не все. Самая главная из особых возможностей нового Эйба — это умение пускать ветры! Только не надо мне говорить, что это "все умеют" и для этого вовсе необязательно принадлежать к славному мудоканскому племени! Кто это, скажите, умеет превращать невинный "пук" в оружие массового поражения? В настоящую управляемую ракету среднего радиуса действия? А Эйб теперь — легко!

Стоит нашему герою хлебнуть волшебного напитка Soulstorm Brew из специального автомата, а потом нажать на ENTER... (то есть пьет-то он, а нажимаем, конечно, мы...). Короче говоря, в результате получается такой замечательный, звучный FART, который можно заколдовать и отправить по этажам — на поиски подходящей жертвы. Потом просто-напросто расколдовываем его... Такому взрыву позавидуют даже летающие слиги с их бомбами! Разве что противопехотная мина сравнится! Правда, надо действовать быстро: fart не способен сдерживать свой взрыв бесконечно и может грохнуть, не долетев до цели.

Еще раз и по тому же месту

Надеюсь, вы поняли: Abe's Exoddus — превосходная игрушка, интересная и затягивающая без остатка. Те, кто играл в Abe's Oddysee, думаю, поняли также, что принципиальных изменений по сравнению с первой версией в ней нет. Нет в ней (к счастью!) и вторичности или прямых повторов. В принципе, Exoddus можно считать просто частью той же самой игры — этакая большая, длинная-предлинная аркада про Эйба. Единственное отличие — она стала чуть более "пазловой", что ли. Иногда, чтобы добраться до какой-то точки, нужно произвести 5–6 довольно сложных действий на трех-четырех экранах и задействовать до 10 подручных мудокан — а ведь их еще нужно собрать, довести до цели, не дав погибнуть и не отправив раньше времени в какой-нибудь промежуточный портал.

Даже при решении чисто аркадных задач — вроде "успеть-дернуть-за-рычаг-пока-собачки-тебя-не-



съели" — приходится изрядно пошевелить мозгами. Набрать достаточное количество костей для отвлекающего маневра, рассчитать место, где их бросить, время, когда это сделать, экрана на три–четыре — и потом точно воспроизвести всю последовательность, проследив дополнительно, чтобы собачки не сожрали по дороге какого-нибудь приблудного мудоканина.

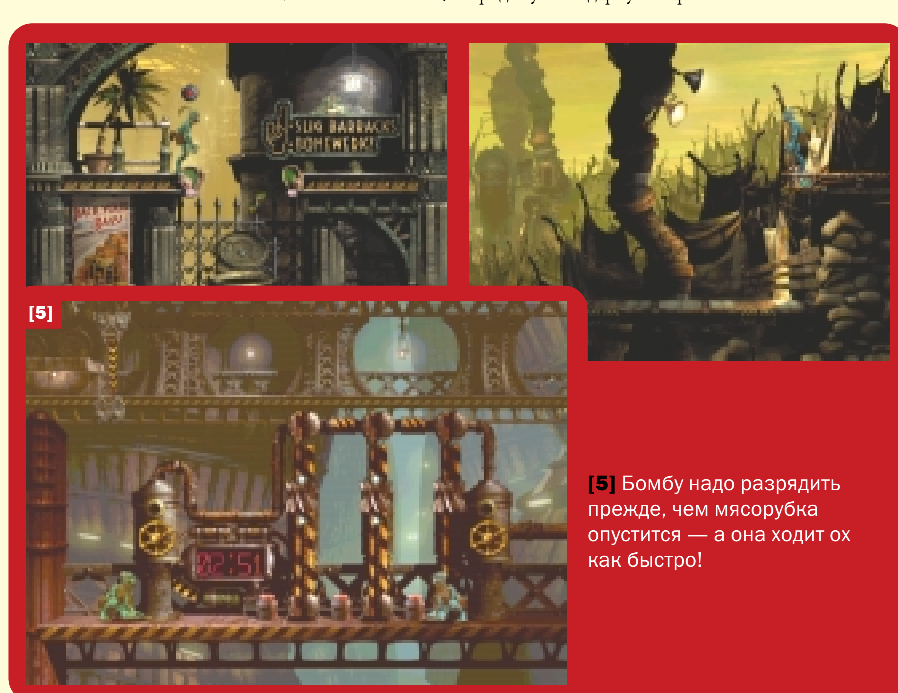
А что потом?

Потом будет "Эйб-3" — трехмерный, на "движке" от... Unreal. А значит, он будет совсем другой. Может, в сто раз лучше, но совсем, совсем новый и рендеренный в реальном времени.

Так что попрощайтесь с нашим зелененьким смешным аркадным Эйбом получше!

Запомните его таким.



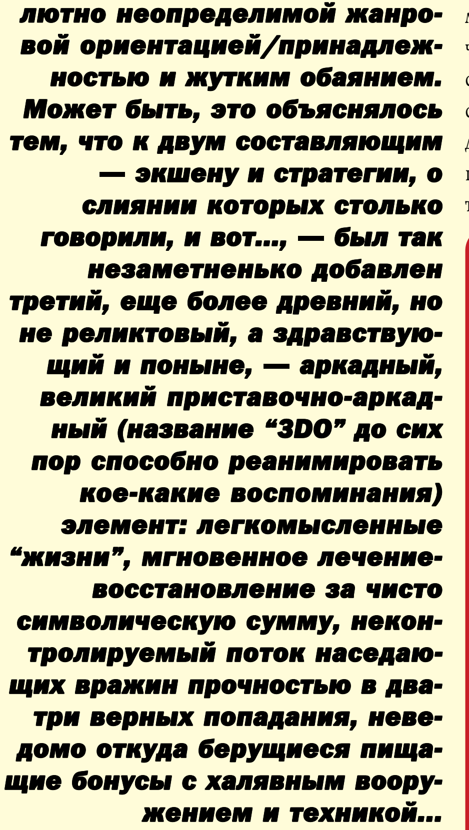


[5] Бомбу надо разрядить прежде, чем мясорубка опустится — а она ходит ох как быстро!



СОЛДАТ, НЕ СПРАШИВАЙ

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY



В свое время он стал окном в будущее — бастард, незаконнорожденный полукровка, метис от Action/Strategy... Нечто совершенно новое, ни на что не похожее, Uprising, творение Cyclone/3DO с абсолютно неопределимой жанровой ориентацией/принадлежностью и жутким обаянием. Может быть, это объяснялось тем, что к двум составляющим — экшену и стратегии, о слиянии которых столько говорили, и вот..., — был так незаметненько добавлен третий, еще более древний, но не реликтовый, а здравствующий и поныне, — аркадный, великий приставочно-аркадный (название “3DO” до сих пор способно реанимировать кое-какие воспоминания) элемент: легкомысленные “жизни”, мгновенное лечение-восстановление за чисто символическую сумму, неконтролируемый поток наседающих вражин прочностью в два-три верных попадания, неведомо откуда берущиеся пищащие бонусы с халявным вооружением и техникой...

• FRAG Сибирский •



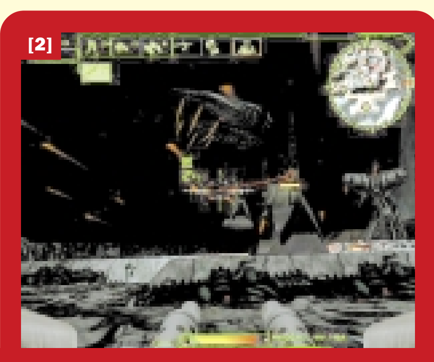
Слишком легко, слишком быстро, слишком условно, и при этом — с заявкой на трехмерную стратегию с юнитами и заводами, их производящими, даже с ресурсами (в количестве одного). Казалось бы, подобный опус способен вызвать лишь легкое недомогание в районе перенапрягшегося спинного мозга и к тому же просто обязан родиться и умереть на одной из плоских серых коробочек, подключаемых к телевизору и носящих клеймо “приставка!” на хилом тельце. Но не вызывает.

Напротив, это затягивает. Тот волшебный баланс между несовместимым аркадным и стратегическим, что начисто сносил башню при игре в первую часть, существует и в U2:LaD и, более того, он повторно соблюден — почти безукоризненно. Здесь очень много действия, и ровно столько управления, чтобы игра не превратилась в бессмысленную мясорубку. Если можете, Уничтожайте, если нет — Ведите, и уничтожат за вас. Вообще, заниматься интересной игрой “найди десять отличий между Uprising и Uprising 2” — занятие неблагодарное, потому что каких-либо принципиальных изменений нет, хотя Wraith теперь стал гораздо более увесистой в тактическом плане штуковиной.

Промывание мозгов

Миновали славные деньки работы на Сопротивле-

[2]



[1]



[1] Последнее, что мерзкий Trich увидел перед смертью.
[2] Большая битва на астероиде.

ние... Видимо, убоявшись остросоциальной идеологической направленности первой части "Восстания" против вселенского империализма, U2:LaD не носит названия "Империя наносит ответный удар". Противником свободолюбивых повстанцев стали Trich'ы — очередная раса мерзких инопланетян-захватчиков, на которых можно свалить все, что угодно... Как водится, привычки им приписываются самые отвратные — ДНК человеческих тел в качестве любимого блюда, злоупотребление психотропным оружием... В общем, официальный агитпроп.

Тем не менее — есть планеты наши, и есть их. Хочется, чтобы последние стали первыми. Для этого и предназначен супертанк Wraith, чуток видоизменившийся, но не потерявший способностей к стрейфу и езде по отвесным скалам. Будем верить командованию на слово, тем более что функций предварительной планетарной разведки нас лишили, и слепо следовать приказам, делать свое нелегкое дело, как и подобает настоящему солдату. А что нам еще остается?


[3] Зеленые холмы родного дома...

Миссия невозможна

Кампания поделена на три части — выбиваем захватчиков со своих родненьких планет, сражаемся в зоне основных фортификаций пришельцев и ведем бои в пространстве Trich'ей, в глубоком тылу, все ближе подбираясь к вражеской столице. Структура миссий осталась нелинейной, обычно после выполнения очередного задания предлагается выбрать одно из двух следующих. Весьма полезно, надо признать, если вы, скажем, не поклонник партизанской войны в дебрях военной базы пришельцев — всегда можно отдать предпочтение открытому бою совсем в другом мире.

Собственно, миссии... Начальный брифинг отличается редкой невразумительностью, зачастую он сводится к пожеланиями удачи и формуле "разберешься на месте". Нет, в боях с Империей наши руководители были куда более внимательными и чуткими. Но тут уж какие попались... На каждой планете необходимо выполнить целую цепочку заданий, от несанкционированных действий надежно ограждают специальные воротца, перегораживающие путь. Думаете, чтобы они открылись, надо взорвать источник питания или пульт управления? Зачем? Выполните то, что вам говорят, и Сезам культурненько, без шума, откроется, распахивая доступ к новым полчищам гадов.

Тщательно зализанные ландшафты довольно однообразны, но спутать один мир с другим невозможно, таково количество текстур неба над нашим танком и так они прекрасны. Ничего не скажут о том, в какой части галактики вы находитесь, зеленоватые переливы холмов вокруг, но вряд ли вы когда-нибудь спутаете облака в пронзительной синеве неба родных планет и тяжелый темно-красный смог со стальными узорами туч на крайних планетах территории пришельцев. Вы могли бы забыть, что находитесь на поверхности астероида, где расположена секретная база Trich'ей, блуждая среди странных железобетонных конструкций, но над вами будет черная пустота космоса с бесчисленными сияющими росчерками проносящихся осколков.

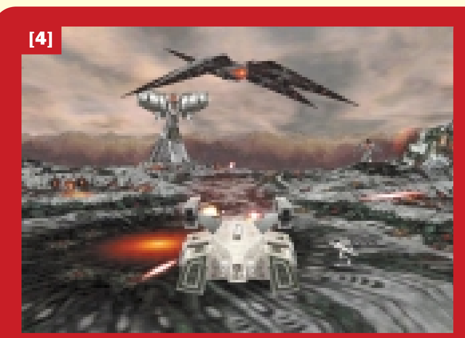
Но в какой мир бы нас ни занесло, он все так же неприветлив, то есть — откровенно враждебен. Бесчисленные полчища пришельцев застыли между возведенными на контрольных точках вражескими Цитаделями, а у нас — лишь верный танк, да пригоршня предусмотрительно закупленной военной техники. Принцип ясен — вдребезги разносим все, что шевелится, раскалываем постройки, очищаем от нежелательного присутствия контрольные точки и возводим Цитадели собственные. В большинстве случаев это и будет считаться выполнением задания. Но есть миссии, где нас лишают возможности строить и заставляют, к примеру, выискивать в горах кривые антенны, по которым пришельцы передают сильно секретную информацию своему флоту, и эту самую информацию красть, или запускать дроны-шпионы с тем, чтобы получить точную карту недоступной местности.

Наши

Если нам велено вести и уничтожать, то назначение Цитаделей, как водится, — производить и качать. Качать энергию из участков вокруг контрольных точек и тратить ее на производство пехоты, боевой техники и оборонительных сооружений. В принципе, для обороны достаточно лишь основной башни, снабженной лазерным орудием, временно заняв которое, можно легко очистить прилегающую территорию от нежелательного присутствия. Но с возведенными вокруг турелями с пулеметами Гэтлинга и ракетными установками, способными наносить направленные удары, чувствуешь себя гораздо спокойнее... Доступная к воспроизводству техника — легкие и тяжелые танки — основная ударная сила, истребители прикрытия, бомбардировщики. Стоит соорудить соответствующую пристройку, и процесс пошел.

Используется произведенное в поте лица все так же просто. На поле боя небрежным движением шулера, извлекающего пятого туза из рукава, касаемся магических F1-F11, и в синих сполохах свеженькое пополнение телепортируется пришельцам на головы. Следует отметить появление бортового компьютера на танке Wraith, отвечающего за автоматическое строительство, — к примеру, в нужный момент одним нажатием на "F" сбрасывается позарез необходимая турель.

Сам Wraith, особенно с богатым набором апгрейдов, от новой подвески до молекулярных пушек, — грозная сила, на ранних заданиях практически не нуждающаяся в подкреплениях. На этом этапе основным назначением Цитаделей является срочная починка танка. Крайне любопытный вид вооружения — тактические ядерные боеголовки, при умелом использовании способные стереть с лица планеты целую армию Trich'ей. Принцип действия





[4] Чужой в небе чужом.
[5] Какое дело солдату до размера его фронта?

– оставляем и бежим, расходящийся круг взрыва со вздымающимся к небу грибом черного дыма в центре не пощадит никого. На поздних этапах кампании соваться на враждебные планеты без поддержки – чистое самоубийство, вам даже не дадут возвести первую Цитадель, потому что не только вы владеете секретом телепортации, и новые вражеские постройки, и техника появляются быстрее, чем вы успеваете сносить старые... Но если проутюжить долину бомбардировщиками, выплеснуть из себя пару десятков танков, послать цепи пехоты на штурм зданий – вполне можно жить. Так что не пугайтесь огромных сумм, что скапливаются на банковском счету в первое время. Применение им найдется и помимо закупки новых примочек для Wraith'a – в заветных графах Support и R&D.

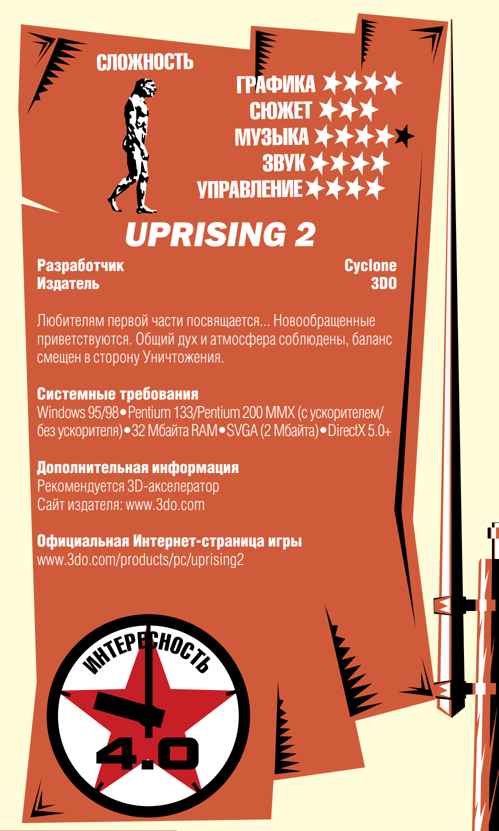
Лицо врага

Так что же все-таки представляют из себя жертвы пропаганды – Trich'ы? Их танки и летательные аппараты состоят из одних острых углов и окрашены в самые мрачные цвета. Парящий в небесах враждебный истребитель похож на бабочку с окаменевшими крыльями (см. скриншот), но он все так же с подкупающей непосредственностью входит в штопор и разбивается о землю на бесчисленные осколки... Размах их построек впечатляет – речь не только о строительных башнях, но и об индустриальных нагромождениях. Миссия в тылу врага: бесконечное взлетное поле с бесконечными рядами черных силуэтов готовых к взлету флайеров, копошащиеся вокруг, напоминающие жуков, тяжелые танки, странные, словно чешуйчатые, сторожевые башни... Когда все это начнет гореть и взрываться, будет еще красивее. Потому что гадов надо все-таки давить, невзирая на дизайн.

Пехотинцы разрываются в клочья пальбой из молекулярного дисруптора, а чаще просто давятся шасси Wraith, превращаясь в кровавые облачка. Ракеты и истребители позаботятся о хлипких НЛО. Огромные танки крайне неповоротливы, а стреляют медленно летящими плазменными дисками, от которых уйдет кто угодно, знающий значение слова "стрейф". Турели элементарно отвлекаются стайкой пехотинцев и разносятся на кусочки. Но как их всех много...

Третий элемент

Простое искусство побеждать часто оказывается незаслуженно забытым. Мы хотим одержать верх и хотим сделать это как можно быстрее, но в то же время чересчур легкая победа вызывает сильное раздражение, как и победа чересчур тяжелая... Впрочем, не у всех – у подлинных ценителей, способных смаковать и всесторонне оценивать каждый ход искусственного соперника, анализировать причины своих поражений и извлекать уроки из побед, дабы торжество на поле брани не было связано с парнем по имени Пирр, сила сопротивления не может вызвать ничего, кроме по-детски искреннего восторга. Но у нас-то, нам-то... Нам хочется раздавить, растоптать, хочется почувствовать себя военным гением и кибером со сверхреакцией, не затрачивая особых усилий. И именно аркадность U2:LaD позволяет крушить злобствующих пришельцев, сколько душе угодно. Даже если проиграешь стратегически, потеряешь все Цитадели и не сможешь выполнить задание, все равно тактически всегда побеждаешь, при наличии самых элементарных навыков, есть у тебя в рукаве армия или нет. А проигрываешь потому, что противник подлый, что случайно оказался раздавлен сброшенной с орбиты орудийной башней (весьма частое явление на строительных точках) или в пылу борьбы расстрелял в упор склад ядерных боеголовок, но не потому, что оказался слаб в коленках – чувство собственного достоинства не задето... Подкупил "жизней", ракет побольше, если придется туго, "аптечек" – с деньгами-то особых проблем нет, – и вперед, брать реванш. Разве плохо? EXE





НЬЮТОН БЫЛ ПРАВ

RECOIL

•Господин ПэЖэ•

Кроме хитов и серости есть среди игр "крепкие середнячки". О них мало пишут в журналах, во всех обзорах им ставят хорошие оценки, но красивыми наклейками на бампер типа "Наш выбор" не награждают. А ведь именно их спокойно и с удовольствием проходят до конца, устав от долгих лет ожидания очередного блокбастера. Recoil — как раз такая игра. Белая и пушистая, как жаба до болезни.



Тем, кто в танке, объясняю: вы отстали от жизни. Танк — это не только ценный мех, это еще и возможность плавать, летать и погружаться под воду. Что? Не бывает? Это в соседнем разделе, где симулянты живут, не бывает, а здесь — полная свобода.

Свобода умирать

Лично моя шея после часа игры начала конкретно болеть от попыток заглянуть за монитор. Ведь устроена эта штука, на которой мы перемещаемся, как настоящий танк. То есть гусеницы и корпус едут куда хотят, а башня смотрит и стреляет тоже куда хочет. Классно, правда? Полная свобода, и все такое прочее. А теперь ну-ка, все вместе, подумали, почему в танке отдельно стрелок и отдельно водитель? И почему для водителя смотровая щель в корпусе, а не в башне?

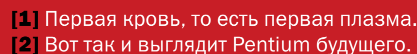
Осознали? Угу, и я о том же. Рулить, глядя невесть куда, жутко трудно. Можно, конечно, кнопки из клавиатуры никто не выдернул, но неудобно. Мозг лихорадочно пытается скомпенсировать поворот башни поворотом головы. Постепенно, правда, приходит привычка, и мозг смиряется с неизбежным. Перед каждым опасным поворотом уже автоматически подбираешь траекторию движения, и пальцы следуют ей вслепую, а башня не отрываясь смотрит в сторону возможной атаки, чтобы достойно ответить.

Ум, честь и совесть

Поскольку ума у компьютерных оппонентов не слишком много (если они тебя не видят — просто ползают по одному и тому же маршруту, даже если в них стрелять), авторы компенсировали это отсутствием чести, тьфу, честности. Злобные гады по сюжету управляются компьютерами из будущего, и потому всегда стреляют абсолютно точно. И вовсе не в игрока, как могло бы показаться на первый взгляд. Все куда трагичнее — они целят в ту точку, где игрок будет к моменту подлета снаряда. Они, гуроны такие, все просчитывают — скорость снаряда, себя самого, игрока, расстояние до цели...

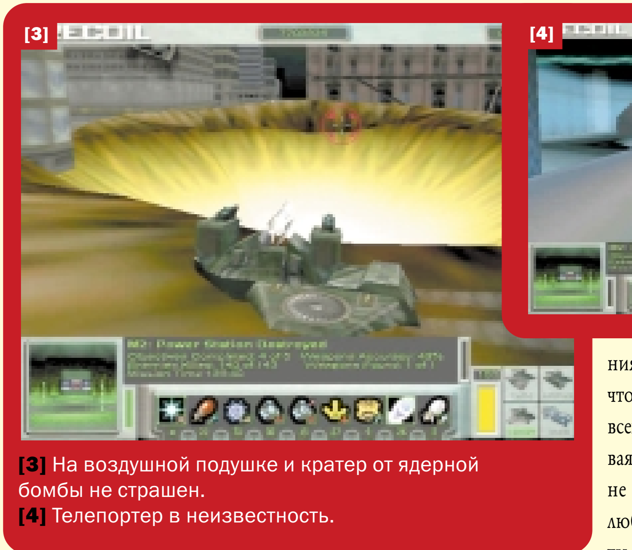
Впрочем, понятно же, что игра и так несложная, и если бы враги были еще менее опасными, проходилась бы за один вечер. Так что особо обижаться смысла нет — лучше запомнить основное





[1] Первая кровь, то есть первая плазма.
[2] Вот так и выглядит Pentium будущего.





[3] На воздушной подушке и кратер от ядерной бомбы не страшен.
[4] Телепортер в неизвестность.

правило: Ньютон был прав. В смысле, что между прямолинейным и равномерным движением с одной стороны, и неподвижностью – с другой, – разницы нет. И так убьют, и этак. Движение обязано быть ускоренным. Либо разгоняться, либо замедляться, либо, наконец, поворачивать. Но постоянно.

Правда, это тоже не поможет – у многих врагов есть самонаводящиеся ракеты. Так что рецепт еще чуток усложняется: надо стараться прятаться за углы, не забывая маневрировать. Не так уж сложно, как кажется.

И один в поле воин

Когда у этого одного – самая большая пушка и самая толстая броня, остальным лучше поберечься. Поскольку по сюжету в будущем Землю захватили компьютеры, а последние участники сопротивления вытащили нас из прошлого, чтобы спасти планету от этой заразы (кстати, может, уже сейчас начнем?), то врагам беречься не положено. Им положено умирать.

Именно поэтому их там сотни. Со всех сторон. Самых разных. В каждом мире своих – плавающих, летающих, ползающих и очень разнообразных. Простенько, но со вкусом нарисованных и издалека заметных на фоне циклопических построек, созданных явно не людьми и не для людей.

Видов оружия – красивых и убедительных – столько, что на цифровых кнопках они не умещаются, и потому на одной кнопке обычно есть два разных вида. Тут и ракеты – обычные, самонаводящиеся, управляемые, ядерные. Мины – опять же четыре разновидности. Лучевого – выше крыши, от лазерной сабли, нагревающей врага до красного каления, до лазерного целеуказателя, который нужно просто три секунды подержать на цели, чтобы от нее осталось облачко пара. Есть и оружие массового поражения – молния, разветвляющаяся, чтобы достать всех, всех, и еще раз всех, кто подвернется, ультразвуковая пушка, искривляющая чуть ли не само пространство. Наконец, любимцы – обычнейшие плазмометы, один из которых не кончается никогда. Короче, только с Blood 2 можно сравнивать – оружие по высшему классу.

А еще сама машинка. Этот орел, парящий над радиоактивными кратерами и озерами лавы, батискаф, булькающий где-то подо льдом, моторная лодка и, наконец, тот самый танк, с которого все и начинается, – пожалуй, самая приятная за последние полгода машина в аркадных играх.

Игры патриотов

Казалось бы, миссий очень мало, всего шесть. Но на самом деле они такие огромные, что на каждую надо потратить целый вечер. Сотни полторы врагов, огромные открытые пространства, лабиринты... Каждая миссия – свой мир. Скалы, вода, лава, лед, город, подземелье. Очень живописно.

А когда одиночная игра закончится – начнется самое интересное. Все-таки компьютеры – скучные противники, в любой игре. То ли дело живые люди. И сетевая игра здесь есть. Правда, никаких там командных режимов, каждый сам за себя, но зато очень разнообразно. Уровни большие, оружие хитрое, так что в целом весьма неплохо.

Как это делается

Напоследок – советы юным огородникам. В Recoil местами встречаются весьма специфичные задачи, и понять, как их выполнить, непросто. Все не буду перечислять – расскажу только о самых сложных. Читать сразу не советую, только если застрянете.

Самое начало. До обидного просто – сперва снять ракетницы с башен, а потом каждую башню обесточить (выключатель – внизу).

Чтобы проехать над лавой, нужен мост. Расстрелять две трубы, подающие лаву, – и все получится.

Поезд – это просто. Вместо водителя там явно Windows, даже если моста нет – он все равно туда поедет и благополучно помрет в бурных волнах.

Здоровенная ракета требует подхода снизу. Там такой плакатик на стенке висит, за ним – выключатель.

Подводная установка. Трехногая такая. Аккуратно вскрываем каждую ногу, засовываем туда радиоуправляемую мину – и наслаждаемся зрелищем.

Хитрая штуковина – очередной фаллический символ, вокруг которого по кольцу перемещаются некие излучатели. Не перепутаете – оно там одно такое. Секрет в том, чтобы излучателями прожечь все три кольца. Саму установку оружием не взять, только менять положение излучателей.

Самый-самый главный монстр. Чуча с пулеметами. Сначала – прыгаем на дорожку (используем центральное возвышение как трамплин), выносим ребят с Laser Designator'ами и прячемся за небольшим выступом наверху (их там три, симметрично). Дальше – самое сложное. Уязвимое место у босса – гм, как бы это повежливее, сзади. А поворачивается он всегда к нам личиком. Соответственно, пусть за нас поработают враги. Стреляем в дальнюю пушку и отползаем так, чтобы она попала куда надо. Телемаркет. EXE



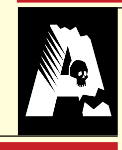


СЛИШКОМ СКОЛЬЗКО

POWERSLIDE

• Михаил Судаков •

Я в растерянности. Я повержен и растоптан. Привыкнув к мысли о том, что разработчики заботятся о своем брате-геймере, как о годовалом ребенке, я не смог достойно встретить опасность... И жестоко за это поплатился.



А надо мной издеваются. Издеваются изощренно, издеваются цинично. Суют под нос яркую игрушку и не дают ею насладиться. За что, люди добрые? Что я вам такого сделал?!

Все дело в названии. Всегда находится один не по годам умный парень, который его придумывает. Без него, само собой, никуда. Но вот без второго мистера Умника, без человека, который в соответствии с названием привносит в игру некий высший смысл, вполне можно было и обойтись. Скажу проще (и положа руку на сердце) – шел бы он куда подальше, этот второй. Потому что придумать название – дело благородное. А вот "затачивать" под него игру – самое распоследнее.

И не надо шептаться: "Наш-то совсем того... спятил, не иначе..." Я вам все объясню... Чуть позже. А для начала – немного лирики.

Люди слова

Как там в пресс-релизах? "Реалистичная физическая модель! Недетский искусственный интеллект!! Сверхнавороченные модели машин!!! Обалденная, идущая на 60 кадрах в секунду, графика!!!" М-да... После таких слов обычно следуют громкие вопли: "Обманщики! Прохиндеи!! В расход их, в расход!!!" А я удержусь. Мне нечего возразить. Ребята из Ratbag просто молодцы – почти все, что они обещали, было воплощено в игре.

Конечно, разговоры о 60 fps – не более чем рекламный трюк. Этим грешат практически все создатели аркадных гонок нового, 3D-ускоренного, поколения. Откуда, черт возьми, вы знаете, насколько плавно пойдет игра на моей нынешней машине? Признаю, что в Powerslide действительно очень быстрая графика. Но 60 fps... Иногда – охотно верю. Но не стоит, право, кричать об этом на каждом углу. Неоригинально. Сойдемся на мнении, что игра не тормозит на "PII 291 + Voodoo2 8Mb" и прекратим ненужные споры.

Тем не менее, проведя несложные математические расчеты (300 тысяч заявленных авторами полигонов в секунду делим на вышеупомянутые 60 fps), получаем, что графика-то для гоночки вовсе даже не плоха! Спокойно, товарищи, это я шучу так. На самом деле, для очарования Powerslide'ом не нужен калькулятор. Первое, что бросается в глаза, – очень необычные, хорошо детализированные и, самое главное, стильные машины. Каждая деталь прорисована на "отлично", все хорошо состыковано, великолепно выглядит в движении... Говоря откровенно – таких замечательных машин я не видел давно.

Вообще, стиль, тот самый стиль, на котором в свое время выехала небезызвестная игрушка под названием Wipeout XL, ощущается в Powerslide сплошь и рядом. Авторы рассказывали о роскошных постапокалипсических трассах. Так вот, именно их мы и имеем. Роскошные и пост-как-его-там. Тут главное – не ошибиться и не сваять что-нибудь веселое и жизнерадостное. К счастью, трассы выглядят именно так, как и должны, – красиво, но заброшено, внушительно, но угнетающе.

А полная свобода перемещений? Не об этом ли вы мечтали, в который раз врезаясь в бортик и проклиная тот день, когда люди придумали слово "колея"? Ее нет. Теперь уже нет. Конечно, внаглую срезать трассу вам никто не позволит, но... Но порезвиться, обрушиваясь на соперников со стенки или спрыгивая на них с "небольшого" уступчика, – бога ради.

Да и в остальном графика Powerslide оставляет самые приятные впечатления. Качественные текстуры, блики на машинах, "честные" тени... Даже огонь – и тот великолепен. Один из лучших, что я когда-либо видел в играх. И хотя без использования cheat-кодов вы его вовек не увидите, он все-таки есть и очень красив.



[1] Почему, интересно, мне вдруг вспомнилась "Дюна"?
[2] Вид из кабины, как ни странно, очень удобен.

К разговору об умниках

И, само собой, интеллект. Авторы... Боже мой! Знаете, как они сами его величают? Проникайтесь: "...нейронные сети с активным использованием усложненных генетических алгоритмов..." Во как! Впору упасть на колени и восхвалять, восхвалять, восхвалять... И хотя AI не НАСТОЛЬКО крут, компьютерные оппоненты ведут себя, как самые настоящие люди. Или просто хорошо замаскировались.

Например они не всегда вписываются в повороты. И это несказанно радует. Потому что если они все-таки вписываются, то несоизмеримо лучше вас. И дело тут не в "идеальной" траектории. Она в Powerslide уважением не пользуется. Просто компьютер УМЕЕТ ВОДИТЬ МАШИНУ. Будь она хоть трижды "необычной". Вспоминается эпизод, когда я ввел cheat, вызывающий торнадо, а потом минут пять прикалывался, глядя на летающие по воздуху машины. Когда мне надоело, я этот торнадо, естественно, выключил.

И что вы думаете? Раскиданные во все стороны машины засуетились, вырулили на дорогу и продолжили гонку. Лишь одна, гонщик которой приземлился, видимо, на голову, уткнулась в стенку и никак не хотела возвращаться в строй. Но, получив еще одним cheat'ом (огненным шаром) под зад, одумалась и поспешила к финишу.

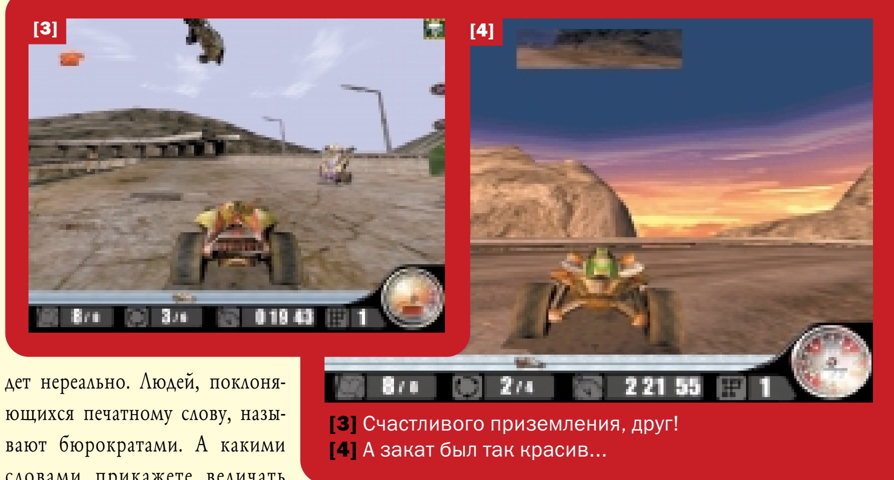
Музыка в Powerslide хоть и не сорвет "Трэмми" (если эту награду все-таки начнут раздавать компьютерщикам), но свою похвалу в моем лице заслужила. Треки написаны под игру, и это можно только приветствовать. Что-то понравилось больше, что-то — меньше. Но общие впечатления — сугубо положительные.

Звук не отстает от всего остального. В Powerslide встроена поддержка входящих в моду стандартов трехмерного звука EAX и A3D, но и без них, надо заметить, звуковое окружение проработано детальнейшим образом. Каждый тип поверхности (а их более чем достаточно) звучит по-своему и вполне правдоподобно. Иногда начинает доставать мотор, но где он меня не доставал? Спасибо хоть, что "иногда".

Трение скольжения

А вот теперь, отдав дань уважения товарищам из Ratbag, впихнувшим в игру столько прикольных вещей, я вернусь к самому началу рецензии — прямо к тому месту, где я плел что-то маловразумительное про название игры и про банду Умников, ополчившихся против честных игроков.

Да, я знаю английский. Я в курсе, что "power" переводится как "сила", а "slide" — как "скольжение". Но когда я покупаю игру с названием "Unreal", то это не означает, что играть в нее будет нереально. Людей, поклоняющихся печатному слову, называют бюрократами. А какими словами прикажете величать Ratbag'овцев, если своими совершенно немотивированными действиями они лишили свое же любимое детище "Нашего выбора"?



[3] Счастливого приземления, друг!
[4] А закат был так красив...

Почему лишили? Да потому что играть в Powerslide иногда становится именно "нереально". И именно из-за этого самого "сильного скольжения". Авторы говорят, что провели за созданием своей навороченной физической модели не один год. Да, она на самом деле очень хороша. Все четыре колеса машины обсчитываются совершенно независимо, у каждого "агрегата" имеется 7 сильно влияющих на его поведение на дороге характеристик — от максимальной скорости до аэродинамических свойств... И т.д. и т.п.

Но вот взгляды авторов на взаимодействие машин с поверхностью достойны самого жестокого наказания, которое только можно придумать. Я охотно верю, что на асфальте мой "Суперкар" с максимальными показателями во всех строчках будет скользить сильнее, чем на песке. Но то, что и в первом, и во втором случаях скользить он будет НЕЩАДНО, меня просто бесит!!!

Ты изо всех сил жмешь на ручник, а он — скользит... Передом, задом, боком, вверх тормашками... Как угодно. Машины как будто упиваются своей новоприобретенной возможностью и делают все, чтобы доставить вам как можно больше хлопот своими выкрутасами. И упаси вас бог зацепиться за какой-нибудь угол! Вас крутит, вас вертит, вы СКОЛЬЗИТЕ... Ориентация потеряна, противники унеслись далеко вперед, catch'up'ом и не пахло... Прощай, мечта о "Золотом яблоке".

Нечестная игра

Вот так люди и становятся "грязными cheat'ерами". Кому-то все издевательства Powerslide в кайф. Что ж, этим людям можно посоветовать только одно — хватайте набор цветных фломастеров, дорисовывайте рядом с рейтингами значок "Наш выбор" и играйте. Остальные — слушайте сюда.

Стоит лишь ввести во время гонки слово "sticky" — и жизнь опять прекрасна. Заносит, но в меру. Красота! Правда, cheat'еров в Ratbag не любят, так что ни одного чемпионата вы не выиграете, новых трасс не откроете и новых машинок не получите. Поэтому — еще один трюк. Заходите в игру под именем "Megasaxon" и все вышеперечисленное — перед вами. Наслаждайтесь.

А "Нашего выбора" все-таки не будет. Не люблю я фломастеры...

EXE





ОНЛАЙНОВЫЙ ВЬЕТНАМ

STARSIEGE: TRIBES

• Александр Вершинин •

Жанр 3D shooter'ов — вещь, сформировавшаяся процентов на 90. Придумать что-то новое становится все сложнее и сложнее. Значит — разработчики берутся за старое!

До сих пор лучшим и единственным достойным примером отлично воплощенной сетевой игры был Quake. Быстро, просто, эффективно. И вот, почти одновременно, сразу несколько весьма именитых фирм спохватились и заявили о том, что собираются всерьез заняться исключительно сетевыми проблемами 3D shooter'ов. Так, id раскручивает свою multiplayer-only Quake 3: Arena, а Epic MegaGames отвечает проектом Unreal: Tournament (об этом, впрочем, см. колонку, открывающую экшен-тетрадку). Как раз в тот самый момент, когда капитаны индустрии только-только начинают расхваливать свои будущие хиты, Dynamix скромно выпускает Starsiege: Tribes.

Мечты сбываются

Ватаги вооруженных, закованных в броню игроков носятся по арене. Вокруг звучат взрывы, падают солдаты. Противники сшибаются друг с другом насмерть. Побеждает дружба. Примерно так представлял себе "Экзе" сетевую игру в Quake 1, когда славная id Software в первый раз открыла широким массам свои планы насчет преемника Doom'а. Интересно, что только спустя несколько лет подобные фантазии наконец стали потихоньку сбываться. Благодаря сети Интернет и Starsiege: Tribes. Весьма интересный проект.

Dynamix сделала ставку исключительно на онлайн. Одиночного режима игры в Tribes практически нет. Несколько тренировочных миссий помогут вам разобраться с основами игры — но не более того. Дальше придется набраться духу, зайти в онлайн и попробовать себя в роли варвара будущего.

Как понятно из названия, Tribes принадлежит к вселенной Starsiege, аналогу Mechwarrior. Так вот, космическая орда состоит из бедных воинов, которые не могут позволить себе большой шагающий танк. Все, что у них есть, они носят с собой. Вернее, на себе: легкий боевой скафандр, бластер, пулемет и "дискман". Не заблуждайтесь насчет последнего. Единственная музыка, которую любят в Tribes, — это вопли умирающих врагов.

Минимальная необходимая легенда гласит, что все схватки кланы решают очень просто. Две парящие боевые базы сходятся на близкое расстояние и открывают люки. Бойцы выплескиваются наружу и бегут или летят навстречу друг другу. О дальнейших событиях несложно догадаться. Впрочем, мы вам подскажем.

Американский футбол

Первое и основное отличие Tribes от "дедушки Ку" — обширные открытые пространства. Даже опытным Quake-игрокам поначалу приходится туго. Никаких коридоров, спасительных стен, за которыми можно укрыться от огня, или хитрых ходов, помогающих зайти противнику в тыл. Знающие карту уровня наизусть больше не имеют никаких преимуществ перед новичками. Tribes проповедует открытый, честный бой.

Как начать игру? Выбрав подходящий скин и голосовой пакет, подключаетесь к основному серверу-маршрутизатору. Ваш клиент запрашивает информацию по всем доступным на данный момент играм и публикует ее в виде удобной таблички, в которой указано название игры, ее тип, количество игроков, ping и даже мощность компьютера, на котором запущен сервер. Вы можете сортировать идущие игры по любому из перечисленных критериев и отмечать любимые серверы. Предельно просто и удобно. Находим подходящий сервер и забираемся внутрь.

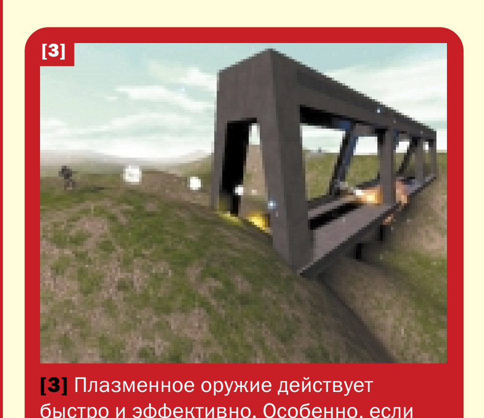








[1] Многократное увеличение позволяет снайперу подстрелить бронированную дичь прямо в глаз. Впрочем, жертве от этого не легче.
[2] Перебраться с одной летающей базы на другую зачастую бывает затруднительно. Приходится либо покупать транспортное средство, либо стрелять издалека.



[3] Плазменное оружие действует быстро и эффективно. Особенно, если это турель на противоположном берегу.

Следует сказать пару слов о доступных режимах игры. В каждом онлайновом сеансе могут участвовать до тридцати двух игроков. Запускающий сервер выбирает тип игры. Capture The Flag, самый популярный до сих пор вид Tribes-состязаний, давно известен поклонникам жанра. Ваша цель – схватить вражеский штандарт и принести домой. В Capture and Hold команда должна захватить важный объект (сторожевую башню, турель) и удерживать его максимальное количество времени. Развитию воровских повадок способствует Defend and Destroy. Вы должны разрушить вражескую базу, вытащив из нее все ключевые объекты. Количество целей оговаривается в начале игры. Наконец, Find and Retrieve заставляет игроков заниматься элементарным собирательством. Найдите и верните на базу раскиданные по этапу ключевые объекты – и вы принесете победу вашей команде. Отдельно оговаривается длительность миссии по времени, условия победы, а также денежный баланс команд.

Дальше начинается веселье. Подключаясь к серверу, вы автоматически "распределяетесь" в одну из команд. Все просто: дружественные юниты обозначаются зелеными маркерами и видны всегда. Противник получает кроваво-красный маркер, который, кстати, виден отнюдь не во всех случаях. Так что, заметив человека без цветовой дифференциации штанов, стреляйте.

Выбор оружия весьма ограничен: всего шесть или семь типов. Несколько пушек для ближнего боя, пара "гранатометов", плазменное оружие и лазерная снайперская винтовка. Три вида оружия, упоминавшиеся в самом начале рецензии, даются по умолчанию. Мешкать не стоит. Разворачиваемся лицом к неприятелю и бодро бежим в его сторону. Отныне скорость реакции, внимательность и собранность – ваши единственные помощники.

Особенности онлайновой резни

В отличие от deathmatch-ориентированных собратьев по жанру Starsiege: Tribes поощряет коллективные операции. После пары дней непрерывных сражений новичок начинает задумываться о причине своих неудач. Почему не удается утащить флаг? Почему команда так часто проигрывает?

Победа героя-одиночки в Tribes – скорее удача, чем закономерность. Пробраться к заветному флагу не даст заслон из тяжелой пехоты вокруг сакрального помещения, множество автоматических турелей, расставленных окрест базы, и, наконец, невозможность ускользнуть от компьютерных сенсоров противника. Пробиться можно только играя против команды, намертво убитой лагом, либо атакуя целой группой.

Именно для последнего варианта военных действий в игре созданы все условия. Широкий набор макросов с приказами и возможность передавать сообщения только "для своих" помогают координировать действия группы бездельников, называющих себя "командой". Специальный дисплей внутри базы подключает вас к тактической карте – самый сильный ход Tribes. Из сердца командного пункта вы имеете полный контроль над происходящим вокруг. Игра превращается в RTS, юниты которой – живые люди, раскиданные по всему миру. Команда мгновенно оживает, когда кто-нибудь жертвует себя на стратегическом алтаре. Вы заранее знаете, когда, кто и откуда приближается к базе. Встроенный в скафандр каждого игрока компьютер теперь имеет точную информацию, где именно находится вражеская база или где валяется утерянный флаг. Игровые арены очень велики, так что бесконтрольные игроки тратят уйму времени на поиски врага, а не на его уничтожение.

Тем не менее база является не только хранилищем флага и стратегического монитора. Внутри находятся несколько "магазинчиков", где игроки могут удовлетворять свою страсть обвешиваться стреляющими железками. К их услугам три вида скафандров (от самого быстрого и легкого до самого неповоротливого и защищенного), весь набор огнестрельного оружия, мины, несколько видов переносных турелей. Помимо ручной клади можно покупать и средства передвижения. Вот это революционная идея! Легкие одноместные воздушные мотоциклы маневренны и вооружены ракетами, а жирные LPC и APC могут доставлять на поле боя от одного до пяти солдат. Стоит снять ограничения с материальных ресурсов обеих баз, как пешие бои сменяются воздушными баталиями. Сверху падают трупы и останки сбитой техники, а удачливые бронетранспортеры подвозят отделения тяжелых пехотинцев прямо к вражескому Форт Ноксу.

Партизанская (или снайперская) война встречается реже – что делает ее еще более интересной. Главную роль в подобной забаве обычно играет опытный боец, засевший либо неподалеку от базы противника со снайперской винтовкой, либо умудрившийся просочиться на крышу вражеской высотки. Среди членов "осажденной" группировки начинают ползти слухи о снайпере, а высунувшие наружу нос новички мгновенно получают в лоб чем-нибудь неприятным. War is fantastic!

Такая свобода маневра могла быть обеспечена только еще одним усовершенствованием от Dynamix, реактивным ранцем. Хотя это гениальное устройство известно еще со времен "Дюка", на просторах открытых арен оно приобретает совершенно новые качества. Полноценное сражение в Tribes оказалось бы абсолютно занудным без возможности в любую минуту подняться в воздух, увильнув от смертоносных зарядов.

"Экзе" предупреждает

Читая дифирамбы Starsiege: Tribes, не стоит забывать о чисто сетевом профиле игры. Если вы играете на работе по большой локальной сети, то все в порядке. Но желающие сразиться с кем-нибудь в Интернете должны иметь очень хорошую связь. Иначе другие игроки могут воспользоваться специальной примочкой игры – проголосовать за ваше исключение из своих рядов. Подло, конечно. Зато дает шанс справиться на демократических началах с любым бивисом&батхедом, обычно процветающими в любой онлайновой игре.





ТАРАКАНЬИ БЕГА

EXCESSIVE SPEED

•FRAG Сибирский•

Да, думается, именно от этого любимого развлечения китайских заключенных и ведут свой род гоночные аркады с видом сверху, с высоты чьего-то там полета, именуемые top-down racer'ами... Все эти Ironman'ы, Micro Machines'ы, Death Race'ы и легион их братьев меньших, канувших в небытие, сводятся ко все той же узкой петляющей дорожке, по которой мельтешат крохотные, так похожие на суматошных насекомых, четырехколесные. Некоторые из них выдают себя за радиоуправляемые модели, некоторые — за самые настоящие авто, с водителем и оружием, но от этого мало что меняется...

Здесь тот случай, когда автомобильчики вроде как настоящие. И в роли треков выступают не захламленные письменные столы или ванны с резиновыми утятами. Ну и пусть их... ESpeed преподнесена с большой помпой, с шикарными заставками, шесть-семью режимами гонки, десятитонным грузовиком различных треков и джентльменским набором новеньких лакированных автомобилей. Управиться со всем этим хозяйством непросто — глаза разбегаются, хочется попробовать все и сразу.

А-а-а-а-ухты!-а-а-а-а...

Такой вот нормальной реакции на красоты окружающей обстановки, характерной для большинства гонялок, этими самыми красотами обладающих, похожей на реакцию упавшего с крыши персонажа анекдота, пролетающего мимо сами знаете чего, в ESpeed не будет. Знаете, для кого в первую очередь она предназначена? Для людей, чистых душой, способных отрешиться от бренной возни на дороге и созерцать... Все треки с пейзажами в косоугольной проекции заранее отрендерены, а значит, мертвы и до неприличия статичны, и никаких активных сюрпризов с обочины ждать не стоит. Максимум, что нам покажут, — это гордо пролетающие наискось через экран птицы, космические корабли, цветастые "фоккеры" и драконы. Но как эти самые статичные задники выполнены! Любой из них способен украсить приличный клон, простите, Myst'а.

Мало того, что треков здесь 14 штук — 14 уникальных композиций на любую тему, от орбитальной станции и автобана до свалки старых самолетов и подводного туннеля. Пустыня с навечно окаменевшими следами шин, указывающими дорогу, отрисована до последней песчинки, а , к примеру, заброшенный рудник и планета с кристаллами представляют собой самые настоящие произведения искусства. Всех мельчайших, превосходно выполненных деталек окружения каждого трека не ухватишь, запоминаются отдельные элементы: на военной базе ярко-зеленые реактивные истребители; осветительные карнизы над автомобильным стадионом, желтые окна домов и циферблат башенных часов погруженного в тень города-призрака; ржавый самолет на цепях над свалкой; голые кладбищенские деревья и навесные рельсы вагонеток с покачивающимися фонарями у рудника...

Собственно трассы попросту теряются за всем этим буйством, и так как двумерностью происходящего разработчики ESpeed гордятся принципиально, то единственным выходом остается эффект прозрачности, позволяющий наблюдать за машинками и дорогой сквозь нагромождения торчащих ввысь объектов. Спасает это далеко не всегда, и долго еще на повороте в пустыне, полностью загороженном гигантской аркой, и на том, что спрятан в тени городской башни, будут расшибаться горячие головы... По протяженности треки, правда, совсем крохотные,



[1] Под развеститой пальмой. **[2]** Нас извлекут из-под обломков...

вызубрить их так, чтобы вообще можно было не следить за дорогой, можно – было бы, как говорится, стремление. Медитируйте почаще, уважаемые, постигайте философию дзен-буддизма и учите, учите... Потому как иначе ничего не проедете.

Крути колесами

Машинки выполнены неплохо, тоже заранее обсчитаны, и их связь с дорогой осуществляется посредством непрерывной вибрации. Иногда они трясутся чуть меньше, иногда чуть больше, вот и вся физика-лирика. Спецэффекты выполнены честно – есть даже слабые блики на стеклах, но свет фар на как бы темных и страшных трассах отображается в виде двух робких пучков под самыми колесами, а выстрел ракетой тут не просто напоминает зеленый шарик – это и есть зеленый шарик с дымным хвостиком. С бонусами "вообще" неплохо, не считая хлипкого исполнения, тут и пулеметы (совершенно бесполезная штука, между нами говоря), и мины, и разлитое масло, и разные виды ракетулек, и забавная штука под названием "freezer" – жертва превращается в кусок льда для коктейля, лихо скользящий на обочину, – и еще более забавный "twister". Посредством последнего на дороге остается крутиться крохотный смерчик, угодивший в него клиент по спирали возносится к небесам. Есть еще скучные ускорители (огненный след за обладателем не особо убедителен) и совсем уж непонятно для чего предназначенная возможность подпрыгивать.

Сурово

Выиграть сложно – и это еще мягко сказано. Сначала всю вину за провалы возлагаешь на те две тихоходки, что доступны в начале игры – параметры у них, мол, не те, потому и... Ничего подобного! И на симпатичном пухленьком броневичке, и на псевдогоночных и псевдоспортивных автомобильчиках из конца списка, сперва помеченного "unvalauble", результат будет тем же самым. Потому как трудно.

Соперники-противники с нами не в игры играют – они честно и упорно делают свою работу, сосредоточенно наворачивают кольцо за кольцом, постреливая при случае. Некоторые обладают подобием индивидуальности, стремятся на халяву сократить круг, другие, наоборот, предпочитают из двух путей (развилки редко, но встречаются...) выбирать самый длинный. Но все равно они едут быстро. А мы едем медленно – хотя бы потому, что постоянно налетаем на ту означенную барьером грань, где кончается дорога и начинается пейзаж. Срезать, то есть выскочить за пределы своей колеи и, скажем, вдвое быстрее пройти поворот, нырнув между двумя танками, можно – да вон, компьютер делает это постоянно, но там, где подобный вариант не предусмотрен, наш путь, как ни странно, грубо и бестактно прерывают. Временами трудно поверить, что на таком коротком треке с такими знакомыми поворотами можно столько раз шарахнуться.

Испытание динамитом

Один из видов одиночного заезда называется именно так. Суть его, в отличие от даже-уже-не-смешного тайм-триала, в следующем: едем на время, соревнуемся с машинкой-тенью, но – до первого столба. Одно столкновение, и все надо начинать сначала. Вот уж не подозревал, что принцип "тише едешь – сам знаешь где будешь" может пригодиться в гоночной аркаде. Чемпионатов два – обычный и Гран-при. Во время чемпионата принцип гонки меняется, и если в одиночных заездах мы раз за разом фениксом восстаем из залитого машинным маслом пепла, то тут возникает понятие "жизнь", которых поначалу всего две. Ладно, на дороге нас вряд ли укокошат – плетемся-то мы, как правило, далеко позади всех, но жизни снимаются и в том случае, если не получено призовое место.

"...Оказалась раздавленной в творческом процессе..."

Тараканьи бега, судя по архивам, были предназначены для большого сборища очень неинтеллигентных людей, желающих с пользой угробить ящик пива и уйму свободного времени... Не миновала участь сия и потомков. Подобная аркада без сплит-скрина или еще какой громоздко звучащей "возможности многопользовательской игры на одной машине", это как... Ну как рецензия без слова "клон". Собственно, в Excessive Speed (клон клоном, можете не беспокоиться...), сплит-скрин есть. Экран делится аж на четыре части, причем на вариантах деления (варьируется расположение индикаторов) стоят пугающие надписи "slow" и "slowest". Ничего подобного, все летает, хотя трехмерные акселераторы тут и не ночевали. Нет проблем и с джойпадами, превращающими ваш компьютер в жуткого спрута-мутанта, – при желании все четыре игрока могут уместиться на одной (одной, одной) клавиатуре (см. подзаголовок)... Другое дело, что перед носом вашей машины в таком случае остаются видны сантиметра три дорожного покрытия, да и то, когда обзор ничем не загорожен. Неплохая проверка на гиперактивность реакции.



[3] Косяк, однако. Который из дельфинчиков.

Да, панорамные виды треков можно вешать в красный уголок в позолоченной рамке, но ездить по ним неудобно. А помимо трасс ESpeed ничем особо выдающимся не обладает... Средние скорости, среднее вооружение, высокая сложность. Забавно, в ногах не путается, за душу не цепляет. Представитель жанра, лучше не скажешь.

P.S. Все их ставят, и я хочу... Знаете, чего не хватает ESpeed и всему его семейству? То-та-ли-за-то-ра!

EXE



EXCESSIVE SPEED

Разработчик Chaos Works
Издатель Iridon Interactive

Усредненно, для истосковавшихся по прекрасному в целом и по "top-down" в частности, а также для квартетов пилотов "Формулы-1" или летчиков-испытателей.

Системные требования
Windows 95/98•Pentium 133 (рек. 166)•16 Мбайт RAM (рек. 32)•4х CD-ROM•SVGA

Дополнительная информация
120 Мбайт на HDD

Официальная Интернет-страница игры
www.excessivespeed.com



ЖЕРТВА КОНВЕРСИИ

THUNDER BRIGADE

• FRAG Сибирский •

Оно летает, это я говорю вам точно. Не так, чтобы со свистом, но все-таки... Высота полета этого тела саморегулируется — над горными вершинами оно парит высоко, а спускаясь в долину почти касается земли. Оно вооружено — странно, если бы это было не так. Потому что эта штуковина — не что иное, как танк. Летающий.



даже имеется некоторое внешнее сходство. Возьмем верхнюю половину M1-Abrams (у I-Magic, увековечившей труд разработчиков TB Blue Moon Interactive, их хоть завались) и заставим ее летать. Просто летать, не задумываясь о мелочах вроде каких-нибудь видимых двигателей...

Вид

Графика тут поначалу страшненькая, но, если приглядеться, симпатичная... "Движок" воксель-спейс-забыл-какой-номер от I-Magic довольно приглядeн, хоть и не поддается процессу акселерации. Красивое небо, в меру проработанные ландшафты, первоклассные эффекты вроде дымных следов от ракет, взрывы... Да и особых тормозов не наблюдается. Смачная техника и постройки, представляющие собой чуток переработанные образчики современной американской военщины – настолько, чтобы хоть как-то вязались с общими представлениями о планетарной войне.

Индеец в броне

Что касается летающих танков: приличная скорость; неожиданная, ничем особо не объясненная, маневренность; способность к неспешному стрейфу; легкие ракетные установки в качестве основного вооружения... Меня все время что-то смущало, мучили какие-то смутные воспоминания. А потом я понял, что под личиной танка скрывается аппарат, всем нам знакомый с глубокого детства, – вертолет-геликоптер по имени "Команч". Физика прибора сохранена в неприкосновенности, без всяких поправок на чуждую гравитацию, разве что возможность свободно подниматься/опускаться по вертикали нагло отобрали, потому что танк, парящий в заоблачных высях, – это слишком уж концептуально.

Летающий "Абрамс" – немного странно, но замаскированный под танк вертолет!.. Самое смешное, что выглядит такое чудо весьма внушительно. Особенно когда в стае. Бронированные атакуют на рассвете, на фоне красного неба, рассыпая дымные оси выстрелов по строениям внизу; чуть-чуть сощурились – и перед вами классическая учебная вертолетная атака над пустыней Мохаве.



Рожденный ползать

Вражеская техника выкрашена в легко распознаваемый кричащий цвет пожарной машины. О летательных аппаратах пришельцев, с которыми, разумеется, и ведет борьбу доблестный американский легион, можно сказать только одно: они чуть меньше похожи на танки. Но техника воздушного (точнее, надземного) боя остается до боли знакомой: огонь рейлганов (читай: "неуправляемых ракет"), затем тонкий писк и надпись "You are locked on", а потом – бам! – ракета настоящая. В атаках на наземные цели – служебные постройки и турели (заменяющие установки SAM) – дозволено использовать мины и лазерную систему наведения ракетного удара (читай: "вызов артобстрела"), дабы стереть негодяев с поверхности (здесь впишите название текущей планетенки).

Миссии просты, как геометрия сержантских нашивок. Защитить то, уничтожить это. Как только защитил или уничтожил, будь это даже в самый разгар боя, одним нажатием "F" задание считается выполненным. Имеются кампании, одиночные миссии, Instant Action, тренировка, какая-никакая система званий и наград-орденов.

Движок от "Команча", техника из него же, минимально видоизмененное оружие, да и на заветную кнопочку окончания боя еще там наотжимались. Просто total conversion руками народных умельцев какой-то... EXE



THUNDER BRIGADE

Разработчик Blue Moon Interactive
Издатель Interactive Magic

Не слишком достоверная попытка перенести фирменные полусимуляторные боевые действия на чужие планеты.

Системные требования
Windows 95/98 • Pentium 133 (рек. 200+) • 16 Мбайт RAM (рек. 32) • 4x CD-ROM • SVGA (4 Мбайта) • DirectX 5.0+

Дополнительная информация
120 Мбайт на HDD

Официальная Интернет-страница игры
www.imagicgames.com/thunder/index.html

СИМУЛЯТОРЫ

ДВЕ РЕАЛЬНОСТИ





Воевать станет забавней, воевать будут больше...

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



Относительно ощущений он сказал, что реализм поведения машины, как в армейском тренажере, графика на порядок лучше. После того как миссию в Таиланде пролетел по ущельям, говорит, как будто вновь в Афгане побывал. А когда предупреждение о пуске ракеты услышал (уже втянулся в игру к этому моменту), побледнел, сжался и головой крутанул туда-сюда (все за какую-то секунду).
Я ему: ты чего, а он говорит: я два раза этот звук в натуре там слышал...

(Dendy, www.sukhoi.ru, форум)

Симуляторы, в отличие от некоторых других игровых жанров, все же не ведут свою родословную от соответствующей области военных технологий – программного обеспечения тренажеров. Две этих точки приложения программистского искусства развивались независимо – просто потому, что перед ними стояли разные задачи. И для решения этих слишком разных задач использовались слишком разные средства. По крайней мере так было с самого начала.

До чего техника дошла

Почти все симуляторные антологии для PC принято начинать с F-19 Stealth Fighter. Это не совсем правильно: в тот год MicroProse выпустила "обойму" из пяти игр – все они стали хитами, и три из них были симуляторами – F-19, Gunship и Red Storm Rising. F-19 стал классикой навсегда, летом этого года выйдет Gunship III, а Red Storm Rising – единственная известная мне компьютерная игра, которая начиналась еще под XT и под которую впоследствии был выпущен Pentium-патч (именно патч; без него она, к неудовольствию общественности, отказывалась взаимодействовать с указанным процессором). Две оставшиеся игры тоже не подкачали – это были Airborne Ranger и Pirates!, но это уже другая история...

В то время действительно минимум работы приходился на графическую карту и максимум – на воображение геймера.

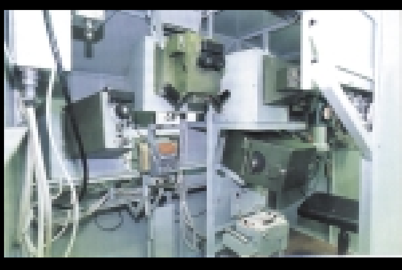
Характерный момент в развитии компьютерных игр: оно стремительно. И упомянутый "центр тяжести" начал смещаться в сторону видеокарты очень и очень быстро. Домысливать приходилось все меньше – и это относится не только к графике. Вначале это касалось только того объекта, которым управлял геймер, потом дело дошло до реалистичного изображения противников, потом появились союзники, после этого сформировался новый уровень – имитация происходящего на всем поле боя. На данном этапе речь уже идет о моделировании конфликта в целом.

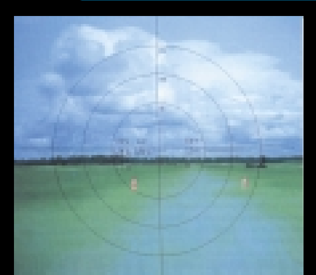
Пластмассовый игрушечный пистолетик эволюционировал до такого уровня, что стал практически неотличим от настоящего. Единственным действительно серьезным отличием стало лишь то, что из него было абсолютно невозможно кого-либо убить.















[1] Тренажер. Состав боекомплекта — как и в Armored Fist 2.
[2] Тренажер. Немного не хватает фильтрации текстур, но это не смертельно. **[3]** Правильно, этот кадр тоже не из игры.

Именно поэтому таким пистолетиком очень заинтересовались военные. Как сказал кто-то из древних, учения – это бескровные сражения, а сражения – кровавые учения.

Точка соприкосновения

Хотя на нашем "симулянтском" щите и начертан девиз "Долой графику – даешь реалистичную модель!", это все же не совсем так. Без хорошей графики на военно-симуляторном поприще далеко не уедешь. Поэтому первой прорвалась игра жанра, предъявляющего менее высокие требования к картинке...

"...Дальнейшее до ужаса напоминало компьютерную игру. Из двадцати трех советских ракет девять прорвались сквозь завесу ЗУРов. Они поразили семь торговых судов.

Все семь пошли ко дну. Некоторые исчезли тут же от действия тысячи килограммов взрывчатки. Другие продержались на плаву достаточно долго, чтобы команды успели спастись. Из устья Делавэра вышло тридцать судов. Сейчас оставалось двадцать, а до Европы предстояло еще пройти тысячу пятьсот миль открытого океана."

Автора бестселлера, из которого взята эта цитата, представлять не надо. Его (бестселлера) название было унаследовано одной из уже упомянутых игр. А замечание насчет компьютерной игры гораздо более значительно, чем может показаться. Конечно, мистер Клэнси утверждал, что при написании книги использовал только базу данных Harpoon, да вот только кто ему поверит (стоит пройти одну миссию, подробно записывая происходящее, – и очередная глава технотриллера готова)? А Harpoon стал официальным учебным пособием на военных кафедрах американских ВУЗов (да, военные кафедры в Америке тоже есть).

На этом пути Harpoon опередил все симуляторы – поскольку сам был стратегией и в его сфере особые графические изыски были без надобности. Но постепенно симуляторы также достигли желаемого уровня.

Надо заметить, что туннель между коммерческими симуляторами и военными тренажерами пробивается с двух сторон.

"Ирония ситуации заключается в том, что в то время, когда компьютерные игры становятся все сложнее, интерфейс военного "софта" все более упрощается – чтобы личному составу было проще им овладеть" – это Терри Джонс, бывший командир ПЛАРБ "Невада", главный консультант Electronic Arts/Jane's Combat Simulations при создании игры 688(I) Hunter/Killer.

Возможно, вы смотрели "Firebirds", боевик из жизни американских военных вертолетчиков. Если вам не врезался в память эпизод с "полетом" на тренажере, то, скорее всего, вы зря читаете этот текст. А выглядело это так: Николас Кейдж с напарником влезают в большой черный ящик, содержащий в себе кабину "Апача", снаружи воют сирены и мигают предупредительные огни – и этот ящик начинает устрашающим образом раскачиваться... Сейчас таких уже не делают – дорого и сложно, а обучающий эффект от движений рабочего места, как выяснилось, весьма небольшой... Еще один шаг к персоналке.

Кстати, сейчас смотреть этот фильм уже не имеет смысла – за прошедшие годы продемонстрированный там уровень тренажерной графики совершенно обесценился.

С противоположной стороны в серию пошел джойстик F-16 FCS – точная копия настоящей ручки управления F-16. Правда, копируя его, инженеры Thrustmaster допустили ошибочку: не учли, что оригинал был рассчитан на руку в перчатке. А потом появился форс-фидбэк (отдача, проще говоря)... правда, как мне кажется (я летал с ним на MSFS'98), ничего революционного он в дело не внес – забавно, но не более того.

И вновь встал вопрос: может ли хороший авиасим использоваться как настоящий летный тренажер? Реакция профессионалов на этот вопрос почти всегда одинакова: ироническая усмешка, причем ирония в равной степени относится и к смыслу вопроса, и к интеллектуальным способностям того, кто его задал. Конечно же, не может.

Не может. Но используется.

"Англичане попросили нас сделать флоппи-версию "Фланкера" – в британских ВВС CD-ROM-драйвов не очень много" – "И они используют "Фланкер" как настоящий летный тренажер?" – "Да, как настоящий летный тренажер". Это из интервью Игоря Тишина нашему журналу в ноябре позапрошлого года.

Конечно, это звучало бы гораздо серьезнее, если бы основным истребителем британских ВВС был Су-27... но все же.

Прекрасно. Но все что этим доказывается – большие и маленькие игрушки сближаются по возможностям (и, вероятно, в ближайшем будущем пересекутся). Процесс вполне закономерный, если учесть, что техническая база стремительно прогрессирует, а задача остается одной и той же.

Но в конце концов все это так и останется в виртуальном мире. Виртуальный "Томагавк" не изменит своего облика – длинной череды чисел, мало похожей на реальную ракету. Правильно?



[4] А вот это уже игра. Armored Fist 2.



[5] Armored Fist 2. Возможно ли что-то подобное на поле боя? Почему бы и нет?

Как бы не так

И дело даже не в том, что телекомпания NBC использует одно, чтобы продемонстрировать другое (подробности этого дела – в "Гейминформбюро"; мелочь, конечно, но хорошо дает понять, насколько малым бывает промежуток между игрой и реальностью).

"Считается, что характер боевых действий в воздухе кардинально изменится вследствие более широкого использования беспилотных летательных аппаратов (БЛА) и применения средств снижения заметности. Это, по мнению экспертов, потребует от командования и летного состава ВВС преодоления устойчивого стереотипа, отражающего суть этого вида вооруженных сил, а именно: боевые действия авиации невозможны без пилотируемых полетов. Решение этой задачи будет весьма трудным, поскольку речь пойдет об изменении не только устоявшихся традиций, но и самих основ боевого применения авиации." ("Зарубежное военное обозрение", #7, 1998.)

Что значит "беспилотный"? Пилот, конечно, есть. Но... находится он на земле (в крайнем случае – на самолете-носителе БЛА, "воздушном авианосце") и работа у него почти такая же, как у вашего покорного слуги при подготовке к написанию очередной рецензии. Сейчас почти все БЛА – разведчики. Но создание ударных машин – вопрос пары лет (экспериментальные образцы уже есть). И надо сказать, что не только в сфере летательных аппаратов.

Тут, конечно, расцветет новая разновидность войны – война информационная, за перехват и прерывание информационных каналов; в числе других предполагаемых перспектив – исчезновение артиллерии, прекращение существования ВВС как самостоятельного рода войск, но это уже другая тема для разговора...

Это даже не срастание виртуальной и обычной реальности, это образование чего-то третьего. Сидя за монитором, вы нажимаете кнопку джойстика, видите дымный след ушедшей ракеты – и в тот же самый момент вполне реальная ракета где-то сходит со столь же реального пилона.

По отношению к жанру стратегий это уже норма. И давно. Но вот для нашего брата... Даже при том, что телеуправление как таковое не новость...

И чем все кончится?

А как всегда. Жизнь станет мрачнее, но интереснее. Воевать будет забавней (как всегда, когда появляется новый способ уничтожения противника без личного контакта), поэтому воевать будут больше.

Но не будем о грустном. То, что вы видите на одной из картинок, – демонстрация работы тренажера БМП-2 под названием ТКНО-675. (Рядом, для сравнения, скриншот из Armored Fist 2.)

ТКНО-675 имеет возможность поддерживать протокол TCP/IP. Интересно, имеют ли такую возможность американские танковые тренажеры? И если да, то опять же интересно – как этим можно воспользоваться?

P.S. Да! Игрой, которая произвела столь сильное впечатление на ветерана-вертолетчика из "врезки", была Apache Havoc (Empire Interactive, рецензия где-то по курсу...). EXE

КОРОЛЬ УМЕР?

APACHE HAVOC. ENEMY ENGAGED

• Андрей Ламтюгов •

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Не факт, конечно. Но время от времени эта кощунственная мысль приходит в голову. Все-таки, как ни крути, а Longbow 2 у нас уже старенький, ему исполнился год. Кроме того, за этот год его жизни вышло несколько симуляторов (в том числе и один вертолетный — Team Apache), которые добавили новые штрихи к портрету авиасимулятора-98. И этот портрет в готовом виде, откровенно говоря, уже был не очень похож на LB2. А тут еще Apache Havoc...



Эту игру у нас очень ждали, ждали почти так же, как сейчас ждут "Фланкер-2". Причиной тому был, разумеется, Ми-28Н, существовавший там на абсолютно равных правах с "Лонгбоу".

Что ж, дело сделано – спасибо Empire Interactive, пригревшей команду Razorworks (кстати, в послужном списке разработчиков стоит знаменитая парочка Apache/Hind – помните ее?).

И дело не просто сделано – оно сделано хорошо.

На что похоже

На память приходит удивительно много самых разных вещей. Дизайн – как у DID'овских продуктов. Кампания – как в опять же DID'овской Total Air War и злополучном майкропрозовском Falcon 4.0. Динамическая, в реальном времени. Вертолеты – как в Longbow 2, с поправкой на то, что огневой оператор – фигура суверенная и на его место претендовать нельзя.

Модели полета почти такие же – именно почти, к ним добавлено несколько аэродинамических эффектов, существенно осложняющих жизнь; эти эффекты в LB2 не отслеживались. Даже в самой простой модели необходимо взаимодействие рукояток шаг-газа и циклического шага (как мы помним, в Longbow можно было установить аркадный режим, предполагавший, что изменение циклического шага не может повлиять на вертикальную скорость машины).

Графика. Напоминает то, что было в танковом симуляторе M1 Tank Platoon II. Есть и деревья, и плотный лес. Кстати сказать, Apache Havoc может уверенно претендовать на приз "За лучшее изображение наземной техники в авиасимуляторе". Кстати, не только наземной, но и морской. Я хотел бы, чтоб создатели Hornet's Nest увидели то, как здесь изображен "Киев". А потом посмотрели на то, что вышло из их рук под названием "Нимитц". Это помогло бы им осознать свою ничтожность.

Звук и музыка. Все это "техно", которое я не выношу на дух, оказалось удивительно к месту. Демо смотрится, как видеоклип.

Gameplay. Только не смейтесь – очень напоминает Rainbow Six. По-другому и быть не может: поединок AH-64D и Ми-28Н – центральная часть игры (хотя остальные удались не хуже); и тот, кто стреляет, и тот, в кого стреляют, должны обладать равными возможностями. Издержки, конечно, есть. В жизни Ми-28 невозможно подбить из пулемета и почти невозможно из 20-миллиметровой пушки. В игре – запросто. Но это уже другой разговор.

Короче. Мгновенное уничтожение противника и мгновенная смерть. Тщательнейшее планирование полета. Основа всего – очень аккуратный выбор позиции (естественные укрытия всячески приветствуются), долгий выбор цели, снайперский выстрел с большой дистанции и моментальное делание ног по заранее присмотренным овражкам. Уровень AI противника не регулируется, его реакция мгновенна, рефлекторна. И, как правило, весьма эффективна.

Разобравшись с общей ситуацией, можно перейти к частностям.

Как первомайский фейерверк, товарищ!

Кампания. Происходящее очень похоже на то, что можно увидеть в Falcon 4.0: ситуация непрерывно раз-



[1] Глубокие русла рек — очень дельная вещь для обхода ПВО.
[2] "Кто пьет пиво "Товарищ Че" — тот один против всех!"

вивается в реальном времени, доступные задания высвечиваются в постоянно обновляющемся меню, и мы можем выбрать одно из них. Задания самые разные, на некоторых из них мы можем вовсе не встретиться с противником (нормальная ситуация для подлинно динамической кампании), и они все равно будут засчитаны как успешные. Цель прямо не указывается, называется квадрат, который должен быть подвергнут обработке.

Возможен также полет по собственной инициативе – как правило, свободная охота. В этом случае план разрабатывается самостоятельно.





[3] Часть кабины Ми-28. Виртуальная кабина по качеству почти не уступает статической.
[4] “Мест нет?” Сейчас будут. И много.

Ресурсы. Цель кампании вообще – нанести определенный ущерб врагу. Вам продемонстрируют красно-синий “бар”, который должен склониться в вашу сторону.

Режим Single mission в привычном понимании этого слова почти отсутствует. Команда Razorworks придумала новую вещь – dynamic mission. Фактически, это кусок кампании, но без начала и конца, без некоторых причинно-следственных связей, без расхода ресурсов и ограничений на задания.

Еще есть режим Special – товарищеский матч пятерки Ми-28 и пятерки “Лонгбоу” в различных условиях.

Планировщик. Неплохой, хотя и не такой богатый, как в “Лонгбоу-2”. Он, например, не демонстрирует профили ландшафта по выбранному маршруту. А напрасно: крутые возвышения, которые лучше обходить, при взгляде на карту не совсем очевидны.

По одному, ребята — всем сразу умереть не получится

Названия и этой, и предыдущей главки представляют собой вольный перевод комментариев огневого оператора Ми-28 при поражении цели (должен вам признаться, что при тестировании мною был допущен некоторый перекос в сторону этой машины). Говорятся они, как и остальные радиосообщения, по-английски, но со свирепым акцентом, следующая (и последняя) стадия которого – произнесение определенного артикля как “тхе”. Но это детали. Впрочем, перекос был вызван не только патриотизмом, но и тем, что из кабины Ми-28 лучше обзор (может, и ненамного, но когда после него пересаживаешься на “Апач”, чувствуешь какую-то стесненность). Кроме того, при загрузке без НУРСов (фактически стандартной) Ми-28 несет “Игл” вдвое больше, чем “Апач” “Стингеров”.

Что нехорошо. Стремление к полной реалистичности (в процессе создания игры спецы Razorworks вдоль и поперек облазили Ми-28 на выставке в Бурже) привело к такому воспроизведению кабины, при котором МФД и “Апача”, и Ми-28 остались на другом экране. Можно вывести всю доску – но тогда пропадет пейзаж. Возможно, здесь стоило в некоторой степени пожертвовать реалистичностью.

Что еще нехорошо. Автопилот – то, как он работает на крутых участках местности. Вообще-то подобная вещь была и в LB2: если вертолет, ведомый автопилотом на предельно малой высоте, подлетит к крутому склону безо всякой возможности повторить его профиль, то машину, вопреки всем законам, хватает и тащит вверх невидимая рука. Таким образом, и Jane’s, и Razorworks решили не устраивать подлостей геймеру, который вверил свою жизнь автопилоту (и возможно, в режиме ускоренного времени). Но в LB2 этот феномен был редкостью, а для AH он норма. Следствие таково: что бы с вами ни происходило, в этот момент машину нельзя снимать с автопилота, в противном случае столкновение с землей неминуемо.

Авионика. Если вы играли в LB2, то с легкостью освоите все оборудование обоих вертолетов – режимы работы радаров практически аналогичны и совпадают с теми, что были в LB2. Все режимы ИЛС “Апача” каждый культурный человек знает уже наизусть, а ИЛС Ми-28 в точности повторяет фланкерскую. Короче, здесь накопленный опыт окажется очень кстати.

Кстати, знающие люди говорят, что по своей динамике “Апач” в игре точь-в-точь повторяет реальный Ми-24.

И еще об оборудовании. Погодные уловия также моделируются, и потому на обоих вертолетах установлены (и могут быть включены) дворники. Увидев их работу, я понял: это любовь.

Как мало было сказано...

Два характерных признака хорошей игры.

Первый. WO хороших играх хочется писать вновь и вновь, даже через много месяцев после сдачи номера. И я уже чувствую, что сейчас так и будет.

Второй. Писать вообще не хочется. Когда есть такая игра, то четко осознаешь, что время, проведенное за написанием рецензии, – это время, безвозвратно потерянное.

Вот как сейчас.

EXE





ОТ ЛЮБВИ ДО НЕНАВИСТИ...

FALCON 4.0

• Андрей Ламтюгов •

Общественность ждала Falcon 4.0 с такой силой, что невольно думалось: когда он все же выйдет, то получит высочайшие рейтинги вне зависимости от своего качества. Это один из тех продуктов, который геймеры долго и преданно любят заочно (в симуляторном разделе следующим таким будет “Фланкер-2.0”). Вышел. Опасения не сбылись. Высших рейтингов не получит. По крайней мере здесь. А ведь мог бы. Вполне.

Злые языки уже рассуждают о том, каким страшным оружием является Су-27 – он наносит тяжелый ущерб противнику еще за два месяца до того, как подняться в воздух. Похоже, так и есть, но... маленькая поправочка: MicroProse повернула дело так, что за ущерб пришлось расплачиваться нам с вами. Причем в прямом смысле слова – деньгами.

Ну ладно. Как гласит наш девиз, обо всем по порядку.

Что хорошо

Правильный ответ на этот вопрос – хорошо все, без исключения. Графика – то, что надо. На уровне и выше. По крайней мере в том, что касается ландшафтов. Мало того, даже сброс детализации земли картинку не ухудшает, а скорее переводит в несколько новое качество. Конечно, обсуждается исключительно ускоренный вариант.

С моделями ситуация чуть хуже. Не все из них были “собраны” так же тщательно, как модель “главного действующего лица”. Но все равно впечатление неплохое, тем более что в бою их особо некогда разглядывать.

Звук. Абсолютный ОК – все необходимые аудиоэффекты (включая и те, которые не имеют (или почти не имеют) аналогов, – к примеру, стук колес по бетону ВПП или “индивидуальный голос” каждого вражеского радара в СПО). Кроме того, меню сопровождается очень неплохой музыкой (хотя та, что была в Falcon 3.0, лично мне нравится больше).

Реализм. Ну, что тут скажешь... Дело даже не в том, что по этой части F4 (будем впредь так именовать его для краткости, хотя это обозначение относится также к “Фантому” и его сородичам) по крайней мере не уступает лучшим представителям “хардкорного” семейства. А в том, насколько хорошо можно варьировать его уровень, хотя даже на самом простом F4 не будет похож на “Команч”.



[1] А вот тут лучше не зевать. И на AI не полагаться.

Окружение. Подлинно динамическая кампания (очень похожая на ту, что была в TAW), позже мы поговорим об этом подробнее. Плюс несколько режимов instant action и single mission.

Попросту говоря – все удачные моменты, достигнутые за все время существования жанра, собраны воедино. F4 – исключительно “исчерпывающий” продукт, и в этом отношении он с легкостью бьет джейнсовский F-15.

Казалось бы, радоваться надо...

Подробности, подробности... Большая карта

Действие игры происходит на Корейском полуострове, причем рассматриваются три варианта развития событий: северокорейцев практически разбили, и надо лишь закончить дело; ситуация относительно нейтральна, и победит тот, кто внесет в нее перелом; северокорейцы почти захватили полуостров, и указанный перелом организовать гораздо сложней. В начале кампании также регулируется соотношение сил. Все это сильно влияет на общее развитие дела; надо помнить, что в общей картине ваша роль маленькая.

Как уже отмечалось, такой подход очень напоминает Total Air War. Были унаследованы даже его издержки, вроде пятнадцати вылетов в сутки. Однако при этом еще и учитывается наличие ресурсов у обеих сторон и моральное состояние личного состава. Что касается характера миссий: начиная кампанию, вы вступаете в эскадрилью, имеющую определенную специализацию. Одним словом, замечательно.

Раскручивается это дело в соответствии с новыми (и очень неплохими) традициями – в реальном, ускоряемом времени. Кто-то кого-то постоянно уничтожает, линия фронта движется, AI принимает стратегические решения – благодать, да и только. В воздухе вы непрерывно слышите не относящиеся к вам радиопереговоры: народу много, каждый занят своим делом.

Еще подробности... Карта поменьше

Falcon 4 унаследовал от своего предшественника, Falcon’а 3 одну великолепную вещь: весь объем под-

[2] Сеул. Здесь была Олимпиада. Скукотища...

готовки к вылету. Обычно это просто вооружение самолета. Здесь же все по-другому.

Объяснение простое. Вы ни разу не увидите на дисплее или в прицеле марку "mission goal". Все как в жизни. Именно поэтому нужно тщательно изучать данные разведки, ознакомиться с фотографиями и трехмерными планами объекта (так... завод – вот он; ориентиры – железная дорога, мост... не дай бог бомбы свалить не туда), не один раз мысленно пролететь по маршруту... Атмосфера подготовки к виртуальному боевому вылету, как к настоящему, серьезному мероприятию, в семействе Falcon'ов абсолютно уникальна, и я очень радовался, узнав, что это осталось.

Подробности... HUD!

Ну, это надо видеть... А в рассказе можно отделаться дежурной фразой типа "в соответствии с самыми высокими стандартами".

Тут есть все, включая весьма сложный и разветвленный радиообмен (в военных авиасимуляторах, как правило, отсутствует элементарный контроль воздушного движения – других дел по горло; так вот, здесь это есть). Дозаправка в воздухе (все-таки, несмотря на старания DID и Jane's, это пока экзотика). Весьма детальные спецификации вооружения (вы никогда не задумывались о разнице в поведении УАБ серий Paveway-2 и Paveway-3 – особенно, если учесть, что до того везде бомбы GBU-10 и GBU-24 различались в лучшем случае лишь мощностью боевой части?). Плюс уже упоминавшаяся возможность широко варьировать сложность игры (это относится и к вашему самолету, и к противнику, и к стратегическому раскладу). Свою "ступеньку" здесь найдут все... пожалуй, кроме тех, кто считает, что единственный достойный жанр компьютерных игр – 3D action.

Скажем также и про "гениальный" автопилот. Есть опция, при которой самолет сам взлетает, ведет бой и садится. Нереалистично, но хорошо заменяет инструктора.

Идеал. Святой Грааль. Так в чем проблема?

Глава без названия

В том, что очень уж хотелось этим деятелям выдать свою гениальную работу на-гора до начала года. И выдали. Хотя ее нужно было шлифовать еще минимум два месяца.

У меня это первый случай, когда сначала ставишь патч, а после этого запускаешь игру. Купил, потом починил и уже затем включил. Это называется научным термином "совковость".

Такая оперативность техподдержки говорит только об одном: они отлично знали, что выбрасывают на рынок сырой продукт. Дико хочется продолжить фразой из одного слова-самоцвета.

Патч действительно кое-что исправил. Так, игра перестала намертво вешать машину при попытке переключить steerpoint'ы. Но это было только начало.

На всю войнушку памяти надо много. Вам скажут сразу: освободите 200 "мег" под своп-файлы. Я освободил 250. Что не помешало игре периодически вываливаться в "Форточки" с симптомами, совпадающими с теми, что описаны в readme, – нехватка виртуальной памяти. Тут есть еще нюансик: при загрузке последующей миссии предыдущая выгружается не полностью. Увеличению свободного объема памяти это не способствует. Узнав об этом, разработчики не растерялись и тут же нам, дуракам, дали ценный совет: а вы после каждого вылета перезапускайте игру – и все будет в порядке. В readme патча так и говорится: устраняет необходимость в перезагрузке после каждой миссии. Спасибо.

[3] Хотя при приближении к земле картинка почти не ухудшается, лучше всего смотреть с высоты..

Если с памятью у вас не густо, то играть в режиме кампании не стоит и пытаться. В полете винчестер будет работать непрерывно, независимо от уровня детализации.

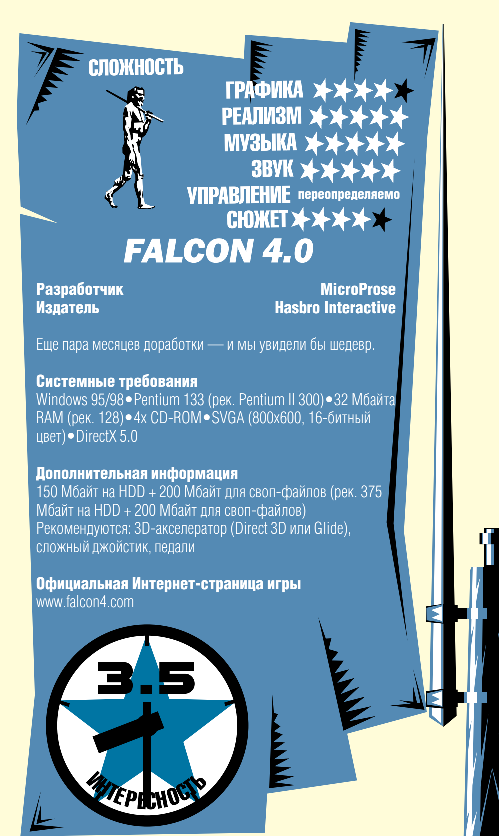
Ну и, конечно, всякие мелочи, типа "Мейвериков", которые видят цель через горы (жаль только, насквозь не пролетают). Ну и подлянки со стороны автопилота в "гениальном" режиме (в третьей версии был такой же – так вот ему можно было доверять больше, чем себе самому). Ну и мануал на полтысячи страниц, причем многое из того, что есть в игре, не описано в мануале, а многое из того, что описано в мануале... вы понимаете. Ну и всякие ляпы во встроенном справочнике. Ну и...

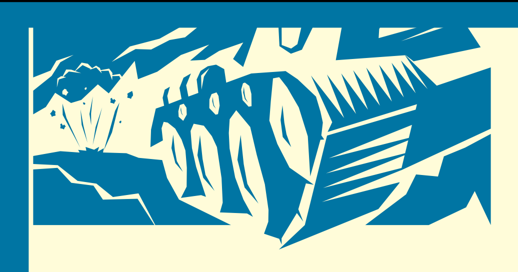
Слишком долго все перечислять. Я просто прикинул: сколько раз мне удалось хоть как-то завершить миссию (живым, мертвым, без разницы), а сколько раз я оказывался наедине с десктопом, тремя клавишами или кнопкой, название которой рифмуется с "семь бед".

Итог

Обещали многое. Более того, исполнили все обещанное. И это не все: исполнили хорошо, любовь с первого взгляда, не зря ждали...

Но от любви до ненависти, знаете ли, один шаг. И сделать его легче легкого. Я уже знаю, что по завершении работы в эту вещь играть не буду. EXE





В ЧУЖОМ НЕБЕ

LUFTWAFFE COMMANDER

• Андрей Ламтюгов •

...Облом, конечно. Наигравшись в Panzer Commander и получив массу удовольствия от расстрела "Пантер" из 120-миллиметровых пушек ИС-2, мы ожидали чего-то подобного и от Luftwaffe Commander, заранее предвкушая, что будет с "Фокке-Вульфом", если использовать по нему 45-миллиметровую пушку, стоявшую на Як-9К. Но на этот счет SSI и Eagle Interactive (не путать с Eagle Dynamics) так и оставили нас в неведении. Игра Luftwaffe Commander предусматривает полеты исключительно на немецкой стороне.



Вещь получилась оригинальной – до безобразия. И в данном случае это не очень радует. За многие годы существования "поршневых" авиасимуляторов в этом классе установились определенные (и неплохие) стандарты. Здесь же от многих из них отказались. По невыясненным обстоятельствам.

От Мадрида до Берлина

Если не считать режима multiplayer, то LC устроен так: одна очень большая кампания, которая начинается в Испании и заканчивается в Германии, плюс режим Single Mission, чье содержимое состоит из тех же самых миссий кампании. Сейчас это считается халтурой, и так уже никто не делает. Так что в этом смысле LC является исключением, невеселым, разумеется.

Однако не была забыта летная школа и ее логическое продолжение – генератор произвольных воздушных боев.

Кампания бывает двух типов: Iron Cross и Knight's Cross. Разница между ними проявляется, во-первых, в физических моделях (в режиме Knight's Cross все опции реализма установлены на максимальную сложность и зафиксированы там), а во-вторых, в КС абсолютно отсутствует опция re-fly. Даже если вы прошли Испанию, Францию, Битву за Англию – но погорели в СССР, то вам придется возвращаться в 1936 год и начинать все заново.

В любом симуляторе на тему второй мировой, который пытается охватить весь ее период, вас обязательно спросят: в каком году и месяце желаете вступить в ряды? Здесь этого опять-таки нет.

Список "летабельных" самолетов. Два бипланчика фирмы "Хейнкель" (один учебный, другой – истребитель, применявшийся в Испании), все семейство Ме-109 и кое-что для multiplayer – "Спитфайр" (модификация не уточняется, а напрасно), "Мустанг", И-16 и "Эйркобра" (вероятно, авторы полагают, что этот самолет был самым крутым из всего, что стояло на вооружении советских ВВС). Полное отсутствие "Фокке-Вульфа". Который, к слову, можно пилотировать в любом симуляторе, хоть как-то относящемся к люфтваффе.

Но вообще список самолетов довольно обширен.

На аэродроме

Интересен вот какой момент. Полное отсутствие понятия "mission failed". Без разницы, чем вам поручили заниматься. Допустим, перехват. Надо сказать, что аббревиатура "СБ" не зря означала "скоростной бомбардировщик". Уничтожение бомбардировщиков, имеющих максимальную скорость 250 миль/час, истребителями, развивающими от силы 205 (имеется в виду He-51), – задача, прямо скажем, нетривиальная. Разумеется, никто ничего не смог им сделать, и они смешали свою цель с землей. Результат перехвата – Mission Accomplished! Не то, чтобы я очень расстроился от этого, но, ничего не скажешь, оригинально...

В кабине

В принципе, LC предусматривает всю последовательность действий в боевом вылете – выруливание, взлет, полет в строю, собственно

[2]


[1]


[1] База данных, прямо скажем, обилием информации не блещет.
[2] Они столкнутся... и почти ничего не произойдет.

выполнение боевой задачи и посадку. Но от всего этого (кроме взлета и посадки) можно успешно отвертеться, нажав клавишу "Z". От боя, в некоторых случаях, тоже. Если учесть уже упомянутое игнорирование общих результатов, то складывается впечатление, что воздушный бой в игре является самоцелью. Возможно, это как раз то, о чем мечтают некоторые.

Как это реализовано? Как всегда – оригинально до невозможности.





[3] Авторы вполне могут поставить себе в заслугу облака. Это им действительно удалось.
[4] Почти MSFS... Правда, здесь нельзя произвольно выбирать место действия.

Виртуальная кабина отсутствует вообще. Я полагал, что истребительных симуляторов без ВК мы уже не увидим никогда: они канули в прошлое вместе с CGA-адаптерами. Как бы не так!

Разумеется, фиксированные виды в разные стороны есть (хотя понятие "snapview" авторам тоже неведомо). Разработчики попытались сделать padlock, опираясь на эти виды. Допустим, цель видна на экране "вперед-вверх". Ручку на себя. Цель на экране ползет вниз, потом – трах! – вид переключается на "вперед". Цель исчезает – еще не пришла в поле зрения. А потом появляется в совсем неожиданном месте. Достают эти рывки и исчезновения довольно сильно, особенно при мысли о том, что у всех нормальных людей...

Хорошо, а может быть, указатель?

Указатель есть, но какой! Особая стрелка на компасе и два дополнительных индикатора на нем же – высота цели и дистанция до нее. Напомню о существующем стандарте – марка у кромки экрана. Лучше всего она была сделана в WWII Fighters.

Надо еще сказать, что опции выбора цели очень бедны.

Когда я увидел эту систему в действии, первой мыслью было: убью – и убивать буду медленно. Потом все же кое-как привык...

Фаза, которой можно избежать

То есть бой. В большинстве игр, изданных SSI, AI работал, может быть, туповато, но честно (а в некоторых – и не туповато). Здесь AI агрессивен, отличается хорошей меткостью и реакцией, а регулировать его невозможно.

Его слабое место – неумение водить самолет. Истребители противника, врезающиеся в землю, – это нормальное явление. В некоторых случаях, играя на легком уровне, их можно на это провоцировать, навязывая неприемлемые режимы полета.

Впрочем, здесь вопрос о честности остается открытым. AI моментально чувствует, когда на него "положили глаз". Еще до того, как вы зайдете в хвост и откроете огонь. Простой выбор цели действует на противника не хуже, чем сигнал СПО лет через тридцать-сорок.

Все вышеописанное (AI, интерфейс и прочие "находки") свое дело делает: личный счет пилота в LC растет заметно медленнее, чем в других играх.

Модель. Говорят, что серьезная. Что касается поведения самолета. Есть, конечно, разные забавные штучки, вроде эффекта земли. Но так – ничего особенного. Есть ли штопор? Да, есть. Ручку от себя – ручку на себя. Все.

А вот модель повреждений такая, что ее нужно в рамку – и на стенку. Кунсткамеры. Один пример: в результате лобового столкновения у вас, может быть, заглохнет двигатель. Самолеты в LC никогда не разваливаются в воздухе, что бы с ними ни делали.

Ну и еще пара слов о посадке. Для меня осталось неизвестным, какой именно цели служат скопления деревьев, растущие строго у обоих концов ВПП. Одно могу сказать: острых ощущений в игре хватает и без этого.

Чисто внешне

Нормально, но не более того. И не менее. Земля, самолеты – на этот счет никаких эмоций не возникает. Есть, конечно, откровенно раздражающие моменты, например мотания серо-белых плоскостей в поле зрения в случае, если вам достанется от врага (на расстоянии эти плоскости действительно создают неплохой на вид дымовой шлейф). Дым бывает двух цветов – серый и белый, но это уже норма. Дополнительные эффекты, вроде клочьев, отлетающих от цели при попадании, не предусмотрены. Одним словом, восторгаться нечем, но и ругать особо не за что.

Та же самая ситуация и со звуком. Необходимые эффекты есть, музыка – марш, быстро надоедает...

Войну они проиграли

В 1998-м вышло три авиасима на тему второй мировой. Каждый имел свои достоинства и недостатки. И на этом фоне Luftwaffe Commander выглядит откровенно серо. Мало того, складывается впечатление, что его делали люди, слабо знакомые с законами жанра.

Короче, я уж лучше в WWII Fighters. Или в European Air War. Или поставлю себе Як-3 для Combat Flight Simulator. Или подожду Screaming Demons Over Europe. Или посмотрю, чем кончится дело у Psygnosis с двумя ее проектами.

Ну и еще такая мелочь. Отметки о победах делаются на киле самолета. И в соответствующем пункте меню вы будете смотреть именно на этот киль. На котором, помимо упомянутых отметок, красуется здоровенная жирная свастика. Вот эта деталь лично мне душу как-то не греет. Уж не знаю почему. От закомплексованности, наверное. EXE



LUFTWAFFE COMMANDER

Разработчик Eagle Interactive
Издатель SSI

Весьма нестандартная вещь — начиная с управления и кончая исключительно немецким флагом, под которым придется воевать. Ни одна из нестандартностей не радует.

Системные требования
Windows 95/98 • Pentium 166 (рек. Pentium II 300) • 32 Мбайта RAM (рек. 64) • 4x CD-ROM • SVGA

Дополнительная информация
180 Мбайт на HDD
Рекомендуются: джойстик, педали, 3D-акселератор

Официальная Интернет-страница игры
www.luftwaffecommander.com



КУЛИНАРНЫЙ ТЕХНИКУМ

TOP GUN: HORNET'S NEST

• Андрей Ламтюгов •

О чем я только не передумал, пока в это играл... Ну, конечно, сильно хотелось отдать это дело Господину ПэЖэ — а потом полюбоваться кровавой лужей, которая останется от игры после претворения в жизнь его любимого лозунга; вот только он не взял бы. Приходили в голову мысли о том, что это — пародия на симулятор, а я просто не способен ее воспринять. И, наконец, из головы вылетели все мысли кроме одной: как MicroProse могла издать ТАКОЕ?

Стстой. Почему употребление этого слова в данном случае справедливо? Оформление у игры никакое, безусловно. Но это — далеко не единственная причина.

Аркада? Чистейшей воды. Уровень реализма — ноль. По всем показателям, включая и характер боевых задач (потом мы остановимся на этом подробнее). Но, с другой стороны, таких аркад не бывает. Уж очень серьезный подход. Есть даже режим free flight, правда, не присутствующий в виде отдельного пункта меню. Управление явно не аркадное (а вот поведение машины — да).

Коротко о главном

К фирменным "фичам", с которыми можно ознакомиться на соответствующем сайте (www.microprose.com), хотелось бы добавить некоторые, там не указанные. Такие, как:

— потрясающее по зрелищности и динамичности интро: два мужика долго препираются по поводу вашей кандидатуры на участие в операции;

— поистине невероятный уровень графики (для игр примерно трехлетней давности). Он сочетается с некими очень серьезными вычислительными процессами — любой нормальный сим, низведенный до уровня HN путем снижения детализации, давал бы frame rate астрономических величин. Но этот engine ухитряется ощутимо тормозить;

— полное отсутствие реализма как такового, абсолютно во всем. Приведу один пример: так называемый "крейсер" был потоплен двумя ракетами; что характерно, ракеты эти назывались "Сайдвиндер".

— и еще одна фича, которая, видимо, достанется не всем. Но лично я свой суперприз получил: после первого запуска HN все шрифты TrueType, стоящие в моей системе, отправились в прекрасное далеко, причем попытка переустановить их успехом не увенчалась.

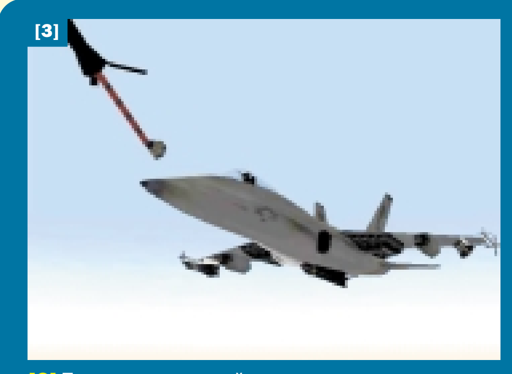
Пародия?

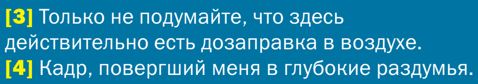
Я всерьез об этом думал. Ведь такие игры действительно бывают. К тому же меня совершенно убила одна видеовставка (точнее, таких вставок две штуки, в начале и в конце сибирской кампании; видео довольно паршивого качества). Стоит корреспондент западной телекомпании в Москве на фоне Кремля и трагическим голосом сообщает о том, что генерал Мартиков в Сибири заварил кашу... Короче, этот мужик с микрофоном одет в: зимнюю шапку, пальто и перчатки — и ясно видно, что Москва за его спиной просто утопает в зелени. Кадр абсолютно цукеровский, мне было очень весело (тогда я еще не знал, что стараниями этой игрушки у моего "маздая" остался только FixedSys). Замечу попутно, что упомянутый Мартиков проявил себя на редкость незаурядной личностью (чего нельзя сказать о его помощнике, полковнике по фамилии Duciv; я до сих пор не совсем уверен, как это произносится, хотя при мне произносили). Генерал спецназа попутно оказался лучшим летчиком-истребителем России и хакером экстра-класса. Правда, он, как и многие одаренные личности, оказался натурой психически неустойчивой — последние его шаги были направлены уже не на захват власти, а на уничтожение человечества...

С другой стороны — гробовая серьезность в том, что касается боевых вылетов (правда, от этой



[1] Так выглядят трехмерные модели противников. Еще один тест на чувство юмора.
[2] Ракеты успешно пускаются почти из любых ракурсов. Этот пуск произведен не по наземной цели.





[3] Только не подумайте, что здесь действительно есть дозаправка в воздухе.
[4] Кадр, повергший меня в глубокие раздумья.

серьезности все смотрится не менее по-дурацки). В общем, хорошие там временами бывают приколы, но образовались они явно независимо от желания авторов.

Симулятор?

В принципе, да. Повторюсь, таких аркад не бывает. Впрочем, симуляторов — тоже. Разработчики же утверждают однозначно: симулятор.

Когда рецензировалась “дема”, все найденные ляпы комментировались с удовольствием. По ознакомлении с полной версией удовольствие это быстренько испарилось. Стало ясно: все что относится к самолетам, ЗРК, кораблям и прочему — это один большой ляп. Обсуждать его различные проявления просто бессмысленно, достаточно констатировать: обо всем этом (начиная с внешнего вида F/A-18) авторы ничего не знают и знать не хотят.

Аркадность самих миссий. Вот такой пример. Мартиков собирается запустить некий спутник, от которого западной цивилизации придет гарантированный конец. Как это обставлено? Из шахты поднимается ракета в некоем броневом контейнере, который ничем нельзя даже поцарапать. Но за тридцать секунд до старта в контейнере раскрываются щели — так вот, в течение упомянутых тридцати секунд все сооружение нужно подстрелить через эту щель. Чем-то это напоминает скачки с одной движущейся платформы на другую в каком-нибудь шутере. Это только начало, дальше вас заставят летать по всяким каньонам и даже туннелям. Все это идет от той же неспособности понять, чем приходится заниматься летчику-истребителю в полете, — образующаяся в результате авторского невежества дыра в gameplay заполняется вот такого рода извращениями.

[5] Так, по мнению авторов, выглядят баллистические ракеты.

Интересно, что при всем при этом такие вещи, как посадка и дозаправка в воздухе отсутствуют напрочь.

Иногда эта неосведомленность ведет не к аркадности, а к элементарному бреду. Например. Задача: разбомбить президентский дворец в Ираке. Кто бомбит? Что характерно — B-52 (мы его эскортируем). Что характерно — ядерной бомбой. И, что опять же характерно, — бомбой свободного падения.

Конечно, симулятор с названием Top Gun просто обязан быть несколько аркадным — просто, чтобы сохранить дух фильма (вероятно, все помнят, как Мейверик в воздухе делал непристойный жест в сторону краснозвездного пилота с расстояния в метр). Но у всего есть предел... Да и аркада должна быть не то, что реалистичной, но хотя бы правдоподобной. Когда огнестрельное оружие отказывается работать под водой — это мило и заслуживает одобрения.

Да, вот еще что, пока не забыл. В настоящее время многими периодически овладевает ностальгия по старым игрушкам... так вот, ознакомившись с Top Gun: Hornet’s Nest, не нужно делать каких-то выводов о Top Gun: Fire at Will. Это очень разные вещи.

Может, хватит ругаться?

Хорошо, хватит, но по части достоинств у этого продукта, прямо скажем, не густо. Относительно неплохая музыка (кстати, музыка в игре под названием Top Gun ОБЯЗАНА быть на высоком уровне). Слушать можно, и на том спасибо.

Аудиоэффекты тоже ничего. Нельзя сказать, что очень выдающиеся, но и не такие уж плохие.

Дальше я, признаться, несколько затрудняюсь...

Заходя на посадку...

Хотя, как уже отмечалось в превью, посадка в HN не предусмотрена. Каковы итоги?

И вновь возникает тот самый проклятый вопрос: ну как MicroProse могла взяться за ТАКОЕ? Графика плохая, реалистичность и не ночевала, да еще и “винды” крошатся.

Есть и еще один момент. Как там с той самой знаменитой топ-гановской атмосферой, ради которой можно простить все глюки (и, пересматривая в тысячный раз любимый фильм, я прощал... или даже просто не обращал внимания)?

Абсолютно никак. Нет ее.

Ну ладно, я пошел систему починять. EXE



ЦЕНА СВОБОДЫ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЬГИ ЦЫКАЛОВОЙ

Разговор игропоклонника с поэтом

Однажды, на заре своей квестовой юности, я с большим жаром и энтузиазмом демонстрировала очередной квестовый шедевр (The Last Express, кажется) одному твердолобому любителю РПГ. Я хвалила игру за жизненность и редкую свободу действий, а мой собеседник ухмылялся: “Свобода, говоришь? А я вот могу взять да и дать в рожу вон тому чуваку? А разбить стекло, а послать их на... Не могу? Так где же свобода?”





ействительно, где же в квесте свобода? Уж и технологии передовые до него потихонечку добрались, и постреливать тут и там начали, а желанной свободы все нет и нет.

И не будет, скажу я вам по секрету, потому что квест – самый реалистичный из всех компьютерных жанров, а той “большой” свободы, которой от него требуют, в реальной жизни нет и не было никогда – даже на войне, даже в каменном веке.

Не путайте моду со стилем!

Да, он прекрасен, этот сияющий мир, в котором вы можете, встав утром не с той ноги, просто выйти на улицу и обхамить первую попавшуюся старушку, протаранить магазинную витрину, за которой лежит вкусненькое, или, от души обматерить всех доставших вас сограждан.

Прекрасен, но на редкость ненатурален – даже если вы согласитесь, чтобы у каждой старушки (для “равновесия”) на такой случай было припасено в авоське по шотгану, а витрины магазинов в обязательном порядке оплетены тремя рядами колючей проволоки под напряжением. Потому что простота, ясность и линейность существования – это именно то, чего не хватает тому реальному миру, в котором мы живем.

В мире, где можно все, остается совсем мало свободы. Драться или торговать, воровать или искать инвентарь по кустам – жестокие законы примитивного существования не дадут вам выйти за рамки повторяющихся однообразных действий.

В реальном и потому лишенном жесткой логики мире одинокий, хилый, тупой, не знающий магии путник вовсе не обязательно будет убит первым встречным, гадкие поступки отнюдь не лишат героя харизмы, трактирщик может отказаться от золота не только под дулом пистолета. Какое неисчерпаемое богатство сюжетов рождается, когда ваш герой встает утром с постели не только для того, чтобы убить или быть убитым!

Только вот в чем вопрос: способен ли квест использовать все это богатство? Способен ли он подарить нам совсем другую свободу, свободу осознания того, что результат каждого нашего действия в игре полностью соответствует нашим представлениям о реалиях игрового мира, каким бы фантастическим этот мир ни был? Проще говоря, наступит ли тот день,







[1] Машина “Жигули”, курятник, шесть свиней, жена-ветеринар и... прочая скотина!
[2] Куда упал со звезд когда-то наш герой, сломав хребет своей космической коняге...
[3] В колхозе “Путь зари” нет мужика важней!

когда мы поверим в реальность компьютерной игры так, как верим хорошим книгам и фильмам?

Квесты и песни

В общем и целом средства выражения нашего любимого жанра, увы, не дотягивают до этой высокой цели. Он у нас пока “великий немой”, но пропасть между ним и его более культурными собратьями сокращается на глазах.

Попробуем, к примеру, переложить на компьютерный язык “нормальное” стихотворение (или, точнее, песнь) Вадима Степанцова (“Бахыт Компот”), прекрасно укладывающееся в традиционный квестовый сюжет.

Сначала, как положено, FMV, 3D или просто мультяшное интро:

Луны ущербный лик встает из-за холмов,
В лесу продрогший фавн играет на сопелке.
Упившийся в соплю бухгалтер Иванов
Бредет сквозь лес к своей летающей тарелке.

Это, конечно, и есть наш герой, и, согласно сценарию...

Он не бухгалтер, нет! Он чужезвездный гость,
Застрявший навсегда среди российских весей.
Он космолет разбил, и здесь ему пришлось
Всерьез овладевать нужнейшей из профессий.

Ну, это для настоящего квестера – раз плюнуть. По два часа игры в день в течение недели, и вот уже:

В колхозе “Путь зари” нет мужика важней,
В колхозе у него участок и домина,
Машина “жигули”, курятник, шесть свиней,
Жена-ветеринар и прочая скотина.

Как видите, сбор и применение инвентаря выполнены блестяще.

Казалось бы, живи...

И вот здесь наши пути расходятся. Для квеста возможен только жизнеутверждающий финал. Либо бухгалтер Иванов так привязался к своей скотине, что и думать забыл о родной планете, либо случилась приятная неожиданность: мимо пролетал дружественный звездолет, в хлеву под слоем навоза нашлась самая нужная для починки тарелки деталь или, на худой конец, Иванов от пьянства начал медитировать и унесся в родные просторы не совсем естественным путем. В общем, все должно кончиться приблизительно как в UFOs – к общему удовлетворению игрока и героя. А тут...

Но нет. Грызет тоска инопланетный ум,
Обилие скота не радует, не греет,
Искусство и TV не возбуждают дум.
Бухгалтер Иванов пьет водку и звереет.

Конечно, есть уже The Last Express, где, несмотря на все наши старания, война все-таки началась и девушка от нас все-таки убежала. Печален, в сущности, конец (вернее, концы) у последних игр из серии приключений Тэкса Мерфи. Но до таких эмоциональных тонкостей мы еще не доросли:

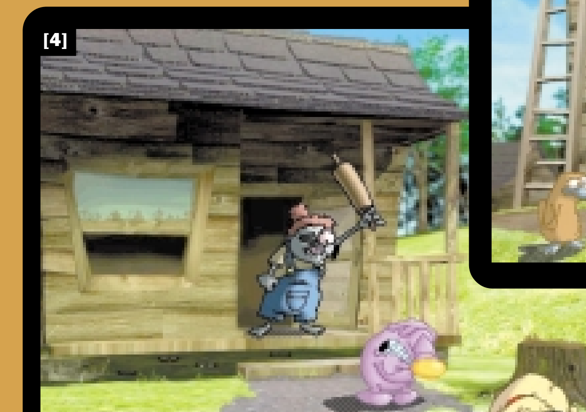
Как волк голодный, он в полночный небосвод
Вперяет иногда тоскливые гляделки.
И, принявши стакан, потом другой, идет
К запрятанной в лесу летающей тарелке.

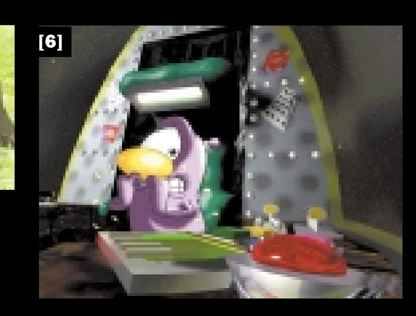
Как передать такое в игре? Пока не совсем понятно. Есть Sanitarium и Blackstone Chronicles, игровые сюжеты становятся все тоньше и логичнее. И все-таки пока “квестовые” чувства по большей части не менее примитивны и линейны, чем в экшене или РПГ. Но все же... Если и есть у какого-нибудь игрового жанра перспектива стать по-настоящему “литературным” и “психологичным”, то только у нашего.

Глядишь, через десяток-другой лет и мы дорастем (хотя бы) до степанцовских откровений. Вот тогда можно будет по-настоящему забыть о большой свободе шоттана! Квестовый мир станет так сложен, что мы сможем честно поиграть вот во что:

И плачет Иванов, и воет и рычит,
Пиная сапогом проклятую планету.
И, глядя на него, Вселенная молчит,
Лишь одинокий фавн играет тихо где-то.







[4] Искусство и TV не возбуждают дум — бухгалтер Иванов пьет водку и звереет!
[5] Он не бухгалтер, нет, он чужезвездный гость!
[6] И плачет Иванов, и воет, и рычит...

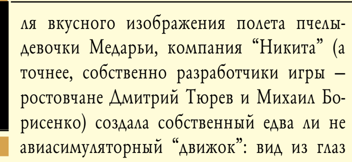


БЕДНАЯ ДАРЬЯ

“ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ”

Жила-была девочка Дарья, до воровства ягод в чужих садах охочая. Однажды, обчищая сад злого волшебника, она ненароком проглотила волшебный фрукт — и тут же превратилась из девочки в маленькую пчелку, которую стали с тех пор звать Медарья.

Ольга Цыкалова



Для вкусного изображения полета пчелы-девочки Медарьи, компания “Никита” (а точнее, собственно разработчики игры – ростовчане Дмитрий Тюрев и Михаил Борисенко) создала собственный едва ли не авиасимуляторный “движок”: вид из глаз (при желании даже с фасетчатым зрением!) и полная свобода передвижения над перерисовывающимся в реальном времени “пейзажем”, он же интерьер избушки злого волшебника.

Что может дать такой engine квесту? Вовсе не свободу обозревать мутные полигоны во всей красе и со всех сторон, и не сомнительную радость совмещения стрельбы с решением головоломок, как это обычно бывает в action/adventure. В “Шестом измерении” именно этот нестандартный подход приносит в квест реальную жизнь в реальном времени.

Светская жизнь под половицей

Пустая на наш человеческий взгляд избушка на самом деле кишмя кишит самой разнообразной жизнью, общение с которой доступно только маленькой юркой пчелке, способной залетать в такие дырочки и щелочки, в которые человек и заглянуть-то не может. Бегают вдоль стен по своим делам муравьи, вьются по комнате мелкие мушки, спит в теньке под скатертью стрекоза, тоскует свалившийся в ночной горшок таракан. У каждого свой характер, свои занятия, свои интересы, в которые вовсе не входит помощь бедной героине.



Например, чтобы пообщаться с мухой, надо изучить траекторию ее полетов и подгадать приземлиться в наиболее вероятное место ее посадки. С муравьями еще сложнее. Мало догнать муравья и сесть у него перед носом, надо узнать (подслушать, летая вдоль тайных муравьиных троп!) специальный пароль, свой для каждой муравьиной профессии.

Бедная Медарья умеет только летать и разговаривать. Даже для переноса инвентаря ее крылышки слишком слабы. Зато сколько важного и нужного смогут сделать для нее все эти мелкие козявки, если найти к ним правильный человеческий подход!

Впрочем, крылья Медарье тоже придется использовать на всю катушку. Полеты в “Шестом измерении” не просто способ перемещения. Они превратились в совершенно новый для квеста тип головоломок. Чего стоит, например, головокружительная посадка в прозрачную бутылку с очень узким горлышком! А “догонялки” с мухой по очень сложной трассе, или поиски дороги в трехмерном лабиринте!

Неровный занос

Сдается мне, что ростовчане придумали игру на миллион долларов. На буржуйском Западе их идея, помноженная на солидный капитал доброго дяди, превратилась бы в безусловный, как у нас с некоторых пор принято выражаться, блокбастер. Но в нашем отечестве таких денег в квестопроизводстве не водится, и фирма “Никита” выпустила в свет игру почти такой, какой получила, – конечно, предварительно протестировав, вставив довольно унылое интро и упаковав в очень стильную коробку...

Сценарий игры дыряв, как решето. Отдельные моменты игры почти никак не связаны между собой (советую всем безо всяких угрызений совести пользоваться подсказками), между маленькими квестовыми радостями лежат унылые периоды поиска очередного собеседника или ожидание нужного события: пока муха сядет, пока часы пробьют...

С технической точки зрения “движок” работает на удивление гладко, но вот текстуры бедны до аскетизма, модели персонажей симпатичны, но весьма примитивны и немногочисленны... Недостаток средств местами просто губит чудесную идею.

Но самое ужасное в игре – это звук! Смешные, оригинальные диалоги озвучены просто чудовищно. Музыка такая, что лучше ее заранее отключить, чтобы не рисковать здоровьем ушей и психики.

В общем, деликатно выражаясь, получилась еще одна игра “не для всех”. Ну а в “не для всех” могут и должны записаться те, кто готов посмотреть, каким будет наш жанр завтра. Но каким он, увы, не стал сегодня... EXE





ЛУНА И ДОЛЛАР

DARK SIDE OF THE MOON

• Ольга Цыкалова •

Целая эпоха ушла из квестов с отказом от видео. Но на самом ли деле она ушла в прошлое? Фирма Southpeak, выпустившая недавно игру Dark Side of the Moon, считает, что хоронить компьютерное видео пока рано и, более того, у этой технологии все еще впереди.

Ах, как давно это было! Живые кинолюди, роковые блондинки и сладко улыбающиеся злодеи..."Нам не о чем больше говорить!" – И пристальный взгляд в камеру, робкие шажки в синей пустоте, которую компьютер превращает в трехмерный футуристический пейзаж, тщательно отрендеренные стены, покрытые граффити из секретных кодов и шифров, маскирующий видео в маленьком окошке PDA с десятком бесполезных кнопок – и, конечно же, невидимый (от первого лица!) главный герой, циничный и ушлый стяжатель, а в душе – добряк, дурак и бессребреник.

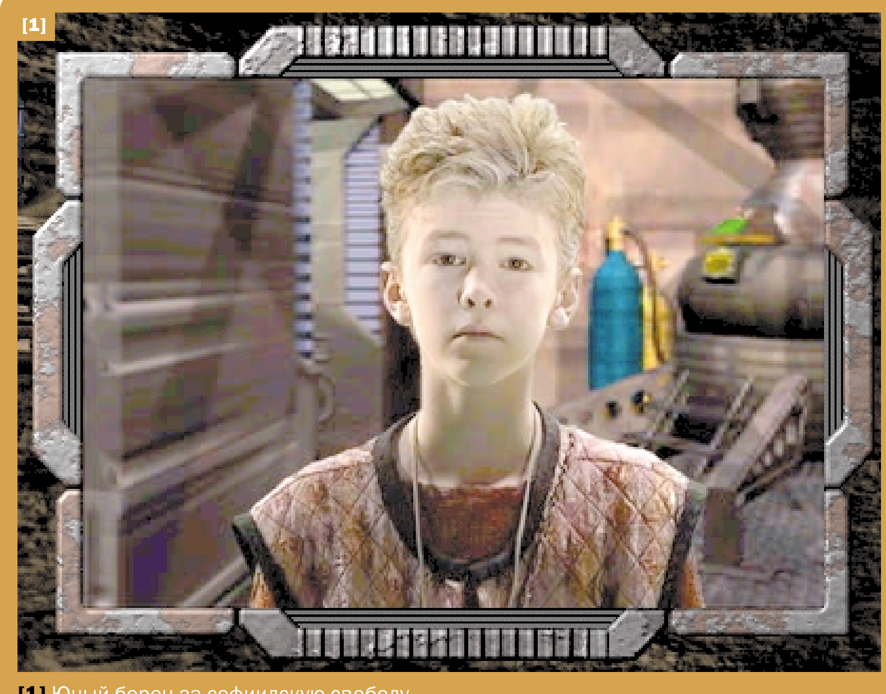
Квест как кинореклама

К мнению Southpeak стоит прислушаться: ведь ее хозяйка – могущественная (хотя и склонная держаться в тени) фирма SAS Institute – разработала и теперь упорно совершенствует систему Video Reality, технологию, которая позволяет идеально вписывать актеров в трехмерные компьютерные интерьеры, сохраняя при этом максимум свободы для них и режиссера фильма.

Снимать, как принято, актеров на синем фоне, а потом вставлять их в компьютерные декорации при помощи этой технологии настолько проще и дешевле, что, похоже, голливудские фильмы, и так переполненные компьютерными спецэффектами, скоро совсем откажутся от съемок на натуре. Главным же шиком новой технологии, демонстрацией всех ее возможностей, стали, конечно же, компьютерные игры, со всеми их некиношными наворотами вроде активных точек на экране, панорам и перемещением камеры по желанию игрока.

Вряд ли Southpeak надеется озолотиться на ниве производства видеоквестов, но в качестве полигона для отработки новой технологии и рекламы достижений они ее очень и очень устраивают.

Не спешите думать о новой игре плохо. Фирма Southpeak играет честно. К своей технологии и немалым деньгам на разработку она добавила профессионального сценариста Ли Шелдона (на его счету многие фильмы знаменитого телевизионного сериала Star Trek), очень неплохих художников и вполне профессиональных актеров.



[1] Юный борец за сефиидскую свободу.

На диком лунном Западе

Профессиональный авантюрист Джекоб Райт нашел на далекой планете Luna Crysta что-то необычайно ценное и важное. Что именно, никто так и не узнал, потому что жизнерадостный любитель приключений неожиданно покончил с собой прямо под недреманным оком вездесущих охранных видеокамер. Его участок в шахтах Кристальной Луны – возможно, таящий в себе несметные сокровища, – перешел по наследству к нам, племяннику усопшего, тоже Джекобу, тоже Райту и тоже авантюристу.

Нравы на Кристальной Луне, как вы догадываетесь, не из приятных. Эдакая смесь Дикого Запада (казино, бар, горняки, спускающие за ночь миллионные самородки) и киберпанка будущего (злобная тупая полиция, бюрократы, власть мо-



[2] Не подмажешь — денег не получишь!

нополий). Но есть и кое-какой местный колорит. А именно сефииды – симпатичные аборигены планеты, безропотно вкалывающие в шахтах колонистов-землян.

Разве может сердце пламенного геймера вынести такую несправедливость? И вот весь сюжет с поисков богатства плавно сползает на национально-освободительное движение сефиидского народа. Оказывается, Джекоб-дядя слишком близко познакомился с местными жителями (вернее, местными жительницами) – за что и поплатился. Теперь защищать новых родственников придется нам. То есть бегать от полиции, убалтывать возможных союзников и овладевать запутанными технологическими секретами местных рудников.

Путешествие на вагонетке. Дубль десятый

Сюжет не нов, конечно, но вполне добротно написан. Задачи не блещут остроумием, зато по большей части вполне логичны. Полностью отсутствует пресловутый пиксель-хантинг, тупые головоломки и задачи на перебор предметов в инвентаре.

Самое главное в игре – ее огромный мир и десятки разнообразных возможностей, среди которых игроку очень нелегко выбрать единственное правильное действие или предмет.

К примеру, в магазине нам покажут множество совершенно необходимых для жизни на Кристальной Луне вещей, снабженных к тому же подробными комментариями, и чуть ли не десяток из них позволят купить. Но решить, для чего в этом странном мире вам может пригодиться тот или иной предмет, очень и очень нелегко. А уж когда в игре появляются задачи на время...

Джейк пришел на встречу с подозрительно назойливым претендентом на покупку его участка в безлюдный уголок на горнообогатительной фабрике. "Уголок" – это вам не два с половиной экрана, а гигантский завод с бесконечным переплетением коридоров, забитых активными (частично) под нашим курсором машинами и механизмами. И никаких повторяющихся модулей! Все нарисовано честно и индивидуально.

Не успели мы хоть чуточку освоиться в новом месте, как наш клиент получает пулю в лоб – и прямо у нас на глазах! Полицейские уверены, что Джейк – его единственный враг, и уже бегут к воротам фабрики. Времени в обрез, а разобраться в этом нагромождении техники и часа не хватит.

Ура, выход найден – перед нами загадочная схема транспортных путей. Сколько еще смертей нам придется пережить, пока мы найдем правильный путь для старого доброго средства передвижения истинного квестера – шахтерской вагонетки! Сколько раз нам придется сгореть в огне, утонуть в кислоте и разбиться насмерть! И все это не в каком-нибудь темном туннеле, а в огромном машинном зале, где все извилистые и разноуровневые пути для вагонеток проложены абсолютно реально, а у игрока остается возможность, сидя в движущейся вагонетке, вертеть по сторонам головой, обозревая индустриальный пейзаж. Вот она, великая сила технологии!

Слюдяное окошко

Да, играя в Dark Side of the Moon, забыть о технологиях вам не удастся. И вовсе не потому, что мир, создаваемый ими, столь удивителен и прекрасен, скорее наоборот. Игра идет в окошке размером в четверть экрана, что само по себе не есть хорошо. Многочисленные и весьма подробные трехмерные пейзажи колоссальной шахты в недрах Luna Crysta выполнены в очень низком разрешении и выглядят довольно расплывчатыми, особенно если учесть, что преобладающие местные цвета – серый, коричневый и фиолетовый. На этом с трудом различимом фоне совершенно дико смотрятся видеоперсонажи, переданные с идеальным, невиданным для компьютерных игр качеством и четкостью.

Играть первые 15 минут просто невозможно! Потом потихоньку просыпается воображение, почти отмершее благодаря роскошному 3D, которым нас потчуют современные игры, – и мир вокруг оживает. Однако сказать фирме Southpeak "спасибо" за эти ее эксперименты над глазами умеющих щелкать мышкой животных язык не поворачивается. А ведь это не первый ее подарок квестерам!

Southpeak начала обкатывать новую технологию еще в прошлом году, выпустив игру Temujin, в которой живые актеры бродили по большей части среди еще вполне реальных и очень красочных экспонатов маленького музея. Dark Side of the Moon – следующий шаг по пути виртуализации кино. Все в игре, кроме людей, сотворено компьютером. И все, как обещано! Быстрое перемещение, которое легко можно сделать еще раза в два быстрей двойным щелчком мыши, идеально взаимодействующие с фоном актеры, круговые панорамы, остающиеся панорамами и в движении на любой скорости...

Понятно, что все эти прелести в сочетании с огромным количеством локейшенов жрут массу места на CD (их в игре целых шесть) и кучу системных ресурсов. Но раз уж наша техника еще не доросла до столь высоких технологий, то, может, не надо?

Нет, надо! Надо фирме Southpeak продемонстрировать нам технологию будущего. А вот следует ли вам в нее играть – это вопрос индивидуальный. Если вас не смущает взгляд на чудный новый мир через замочную скважину, прикрытую мутным стеклом, – вперед! EXE



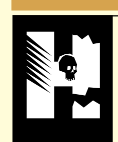


НАГЛЯДНОЕ ПОСОБИЕ

FORBIDDEN CITY

•Ольга Цыкалова•

«В Китае, дружок, живут одни китайцы, и даже император у них — китаец», — говаривал известный сказочник Ганс Христиан Андерсен. И ведь не ошибался! Действительно, живут они там, и не одну тысячу лет. А что мы знаем о них, о китайцах тех славных времен, когда началом карьеры для честолюбивого юноши была не толкучка в Лужниках, а теплое местечко евнуха в императорской свите?



Ничего? Не расстраивайся, дружок, в новой игре Forbidden City фирма Cryo поделится с тобой своими обширными познаниями в китайской истории и избавит тебя от тьмы невежества, если только... Если только, играя в ее новую игрушку, ты будешь аккуратен, прилежен и усидчив – как настоящий китаец.

И вот она, нарядная...

Хорошо, что есть на свете такая фирма – Cryo. Чтобы мы, погрязшие в виртуальности, без нее делали! Так и играли бы в свои "Обезьяньи острова" и "Анриалы", не задумываясь о вечных культурных ценностях реального мира.

Помыслы Cryo чисты и благородны. Ее единственная цель – украсить произведениями искусства наш убогий компьютерный быт, чтобы, играя, мы слушали не предсмертный хрип врага, а небесные мелодии Вагнера и Люли, бродили не по отвратительным грязным подвалам, а по тщательно прорисованным дворцовым залам, смотрели не на ржавые стены с заклепками, а на картины в красивых рамках, древние фрески и бесценный фарфор и просвещались, просвещались, просвещались...

Симуляция жизни

Боже мой, как это скучно, и с каждым разом все скучнее!

А ведь когда-то исторические симуляторы казались мне самой интересной разновидностью квестов. Пережить в восстановленной до мелочей трехмерной реальности гибель "Титаника" (Titanic: Adventure out of Time) или начало первой мировой войны (The Last Express) – что может быть увлекательнее! Но вот когда за благородное дело оживления истории взялась Cryo со своим "Версалем", за которым последовали сначала "Египет", а потом нынешний "Запретный город" – реконструкция пекинского дворца китайских императоров... Мне отчего-то стало грустно.

В "Версале" еще теплилась жизнь, по углам встречались пусть восковые, но фигуры, мелькали милые подробности вроде тщательной научной реконструкции личного королевского унитаза, мультики потрясали размахом и атмосферностью. "Египет" выглядел куда беднее, но и здесь Cryo не упустила возможности красочно изобразить деревушку в полуденный зной и вечный сумрак гробниц. "Китай" же в исполнении Cryo оказался мертвым, мертвым давно и безнадежно, скорее всего с того самого 1775 года в котором происходит действие игры.

Почему же эта великолепно задуманная и прекрасно нарисованная серия игр оказалась такой удушающе скучной?

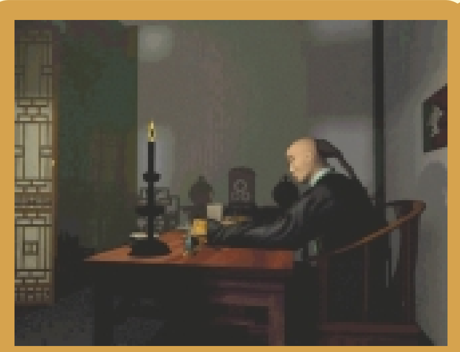
Патологоисторики за работой

Целая толпа французских ученых, хранителей коллекций Лувра и Национального музея азиатского искусства, архитекторов и искусствоведов, приглашенная и оплаченная фирмой Cryo, с редким усердием и энтузиазмом занялась благородным делом просвещения публики. Думаете, это легко – нарисовать в 3D дворец китайских императоров таким, каким он был в 1775 году? Пусть даже с тех пор он почти не изменился? Нет, знайте: это огромный научный труд! Как можно допустить, чтобы в игре по событиям XVIII века два павильона во дворце императорской наложницы были соединены коридором? Ведь, согласно документам, этот коридор построен на полвека позже! А колонны в тронном зале! Современный ли оттенок красного употребляли мастера далекого века? Или их краска была чуть темнее? Без пары выездов на натуру здесь точно не разобраться!





[1] Это мы: мандарин и детектив. [2] Очередная подсказка, приготовленная для нас сумасшедшим евнухом. [3] Император суров, но справедлив. Вынь да положь ему убийц любимого слуги!





[4] Ох и напакостил же этот парень, прежде чем подохнуть у подножья императорского трона!

И ведь ездили, и глотали пыль в архивах, и приглашали именитых китайцев, чтобы, не дай бог, в игру не вкралась историческая ошибка!

Прибавьте к этому 120-страничную энциклопедию традиционной китайской культуры, с которой можно ознакомиться по ходу игры, — и вы поймете, какой колоссальный труд проделала Cryo в Forbidden City.

А игра? Как же игра? — спросите вы. Игра в этой игре такова, что где-то на середине мне в голову начали закрадываться кое-какие неприятные мыслишки. А не презирают ли нас часом эти высокодуховные знатоки всяких историй? Не думают ли они, что их благородная цель заключается в окультуривании безнадежных детей-дебилов (ну кто еще, скажите, станет играть в компьютерные игры)? Иначе с чего бы эти наверняка знакомые с приличной литературой и не менее приличным кино дяди и тети состряпали для своей игры сценарий, рассчитанный на стопроцентного идиота?

Евнух и мандарин

В сущности, сюжет всех исторических симуляторов Cryo одинаков. Где-то в королевском/императорском дворце или около него произошло или должно произойти преступление. Раскрыть его и найти преступника должен молодой, но уже достаточно высокопоставленный чиновник, то есть мы. В случае с Forbidden City ситуация получилась забавная. Согласно императорскому церемониалу, заниматься поимкой убийцы императорского слуги-евнуха должен главный евнух. Эта роль, как вы сами понимаете, для игрока выглядит несколько... э-э-э... оскорбительно. Пришлось евнуха заменить на нечто вроде мажордома или дворецкого, главного героя остальных игр Cryo на исторические сюжеты.

Итак, труп налицо, еще несколько бездыханных тел маячат в перспективе, и мандарин Ан выходит на тропу полицейского сыска. Тропа эта на редкость чудна и прихотлива — ни одного шага по ней нашему герою не дадут сделать самостоятельно.

Убитый евнух оснастил весь Запретный город тайничками с кусочками своих признаний во всевозможных злодеяниях (собственно, вся игра и заключается в поиске и прочтении этих бумажек). Но понять их смысл нам не дано.

Если в бумажке сказано: "Я отдал древний манускрипт наложнице", это вовсе не значит, что надо бежать со всех ног узнавать, к какой из сотни императорских наложниц попал бесценный документ. Нет, надо пойти к нашему старому учителю, показать ему бумажку, и он нам скажет (в вежливых китайских выражениях, разумеется) приблизительно следующее: "Ты что, дурак, тут же ясно написано, что тебе надо узнать, к какой наложнице попала бумага!". Без этих ободряющих слов наставника архивные записи в нашем собственном кабинете просто не станут активными, сколько мы, самые умные, в них мышкой ни тыкай.

И так на каждом шагу. Пока все доступные персонажи не повторят нам то, что мы и без них уже прекрасно знаем, следующий шаг в этом абсолютно линейном сюжете останется для нас недоступным.

Кроме исключительно пустых разговоров нас ждут потрясающие по глупости головоломки. Вот, например, три вращающихся цилиндра с несколькими иероглифами на каждом. Что можно придумать? Я оббегала весь Запретный город в поисках надписи из трех букв. Точнее, фразы из трех иероглифов, которую надо было воспроизвести на этом кодовом замке. Решение же оказалось простым до гениальности. Надо было на всех трех цилиндрах выбрать одинаковые иероглифы! Прекрасная задача! За банан ее решит любая мартышка.

Удивительно, но вся богатая атмосфера великой родины головоломок никак не отразилась на задачах игры. Они не только тупы, но и не связаны ни с сюжетом, ни с историческими предметами и людьми, которых они окружают.

Homo ludens в сетях науки

Мало этого: горячее стремление авторов игры к просвещению убивает даже то малейшее любопытство, которое может зародиться у игрока в его бесконечных странствиях по императорскому дворцу. Вы щелкаете на чане для воды — вам рассказывают о мерах безопасности, на фонаре — об освещении, не уделяя почти никакого внимания конкретным предметам, которые вас заинтересовали. При этом множество интереснейших подробностей жизни императорского дворца, тщательно воспроизведенных в игре, вообще не удостоились никакого комментария. Действительно — к чему рассказывать байки про защитные экраны, отражающие всякую потустороннюю нечисть, летающую только по прямой, про солнечные часы и бронзовых драконов, когда гораздо полезнее для молодого поколения будут ученые статьи на тему "китайская философия" или "китайская архитектура", которыми изобилует приложенная к игре интерактивная энциклопедия.

Ну что же, если мэтры из Парижского музея азиатского искусства держат играющее человечество за тихих идиотов, это их право. Если фирма Cryo занялась производством игр для умственно отсталых, это даже хорошо. Но не верьте им, когда они пытаются убедить вас, что в Китае нет ничего, кроме скуки! Верьте Андерсену. В Китае кроме голых стен, иероглифов и фарфора действительно живут китайцы, у них жутко забавная и длинная история, куча интересной литературы и веселое искусство. Только из высоконаучного школьного пособия под названием Forbidden City вы ничего об этом не узнаете. EXE





ЧИСТО КВЕСТ-Н-РОЛ

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE

• Александр Вершинин •

Хотелось написать колонку, но она мутировала во вступление к Теме. Однако наболело. Засилье квестов в честном РПГ-жанре приобретает особо крупные размеры, как сказали бы в милиции. Да, жанры сливаются — но нельзя же их сливать!



Мудрость Капитана Врунгеля о лодке и ее названии в данном случае оказывается правильной на все сто процентов. Кого они хотели обмануть, объявляя свою игру РПГ? Квестом ты был, квестом ты и остался. Игру можно назвать как угодно, но образ мышления людей, которые уже сделали четыре квеста и как раз собирались делать пятый, изменить сложно. Быть может, QG5 – хороший и интересный квест, но судить мы его будем по суровым законам ролевого отдела. Спасибо, дорогая Sierra. Мы давно не использовали любимую дыбу и уж, конечно, почти забыли про существование гениального изобретения доктора Гильотена. Можете обратиться к народу с прощальной речью.

Квест до крови (говорит и показывает Sierra)

Dragon Fire посчастливилось стать пятой частью неувядающей серии приключенческих игр Quest for Glory. Как и в предыдущих QG, мы берем на себя заботу над человеком без имени, героем многих стран, который неизменно несет свет и радость окружающим его NPC. Даже спустя девять лет (и официальную, но, очевидно, мнимую смену жанра) Quest for Glory сохраняет все полюбившиеся особенности оригинального проекта: выбор из трех героев, воина, мага или вора, и три совершенно линейных вариации сюжета. С доисторических времен к нам дошла и "ролевая" система характеристик персонажа. Заметим, что сейчас все его умения находятся хотя бы на уровне 300 очков, а значит – игра сбалансирована на случай, если кто-нибудь захочет продолжить играть героем из предыдущей части сериала. Пользователь может развивать способности своего подопечного многократным повторением соответствующих действий. Продолжает жить и функционировать чисто ролевая функция "Rest", позволяющая персонажу набираться новых сил, – почти как в настоящих РПГ. У мага есть солидный набор заклинаний, а вор располагает набором отмычек, позволяющих вскрывать замки.

На этот раз вы оказываетесь в мире, стилизованном под Древнюю Грецию. Получите теплое море, множество островов и характерный архитектурный стиль. В некоторый конфликт с обстановкой входит лишь огромный дракон, собственно, и являющийся одной из главных проблем, стоящих перед героем. В остальном все на месте – Гидра, трехглавый пес, Оракул, Дриады. На пути к трону вам повстречаются и другие легендарные существа. К какому трону? Ах да, завязка сюжета! Короля благополучной страны находят в своих покоях с перерезанным горлом, вражеские солдаты захватывают окрестные деревни, а кто-то методично разрушает волшебные каменные статуи-печати, удерживающие в глубоком сне громадного дракона. Сия рептилия из европейских сказок когда-то успешно терроризировала мирных греков, но кто-то из героев древности смог усмирить ее. И вот теперь другой человек пытается выпустить летающий огнемет на волю. Негодяй!



[1] Именно о таких дачах мечтают новые русские.
[2] Печальный конец каждого героя: сочинение бесконечных мемуаров.

Итак, герой вступает в соревнование-обычай, чтобы истребить зло и наконец приобрести королевскую корону.

Квест в гондоле

Для квеста, равно как и для РПГ, QG5 выглядит неплохо. Сносно сделанный полигональный герой бегает по красивым скроллящимся рисованным задникам. Основной центр жизнедеятельности, столица страны, располагает наибольшим количеством зон-картинок, населенных NPC. Здесь располагается дворец короля, единственное место, где вам дают основные квесты, сеть магазинов, где можно затариться предметами первой героической необходимости, гильдия искателей приключений и гильдия воров. С многочисленными NPC можно поболтать о жизни, звездах и политике, причем уже использованные фразы специально отмечаются — так вы всегда сможете понять, какие фразы появились недавно, а какие остались с прошлого разговора. Репертуар AI-подопечных сменяется каждый раз, когда герой выполняет очередной важный квест.

Новинкой сезона в QG5 считается введение общей карты мира, по которой герой может свободно разгуливать. Само собой, вам доступны лишь те немногие территории, которые не будут использоваться в дальнейших квестах. Как уже говорилось, сюжет непробиваемо линеен, и вы не имеете ни единого шанса прыгнуть выше собственной головы и совершить что-то незапланированное. В результате получается абсолютно абсурдная ситуация: у вас есть полная свобода в пределах основного острова архипелага, которая вам в принципе не нужна. Вне столицы герою нечего делать! "Захваченные агрессорами рыбацкие деревни" пустуют до того момента, когда жюри конкурса на соискание королевского звания не объявит о начале освободительной войны против оккупантов. Тогда и только тогда в деревнях просыпается жизнь.

Выполнив для разминки несколько элементарных заданий на территории острова, вы вплотную подходите к проблеме дальнейшего времяпрепровождения. Медленно, пядь за пядью, вам выдают новые островки для исследования. Почти всегда главной проблемой героя является не задача победить чудовище, а добраться для него.

Квест до боли

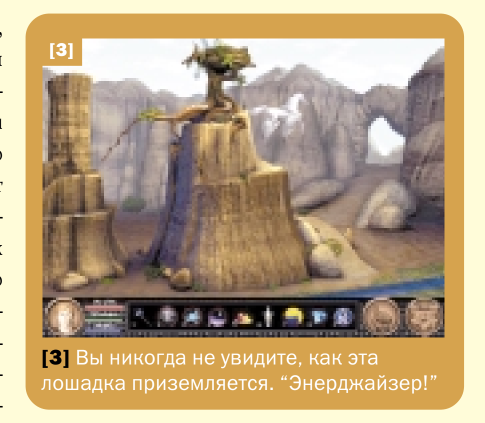
Дальнейший ход событий предугадать нетрудно. Получив "сюжетный" квест, вы начинаете обходить всех NPC. Кто-нибудь из них должен произнести мудрую фразу, являющуюся ключом для прохождения задания. Локализовав указанную мудрость, вы забираетесь в рюкзак героя и начинаете пристально смотреть на собранные им пожитки. Если совместить (использовать друг на друга) некоторые из них, то получится средство для успешного выполнения миссии. Если же вы, по собственной неосмотрительности или просто по невниманию, не взяли нужную компоненту, приступайте к прочесыванию задников. Это увлекательное действо подразумевает кликание мышью во все подозрительные места битмэпов с целью извлечения из них пропущенных сакральных item'ов. Собрав требуемый хлам, либо отправляемся с его помощью на задание, либо прибываем в указанное место своим ходом. Часть вторая увлекательного приключения: пытаемся использовать приобретенный артефакт на все осмысленные изображения на битмэпе. Если ни одна из комбинаций не выгорела, выбираем следующую вещь в inventory и повторяем описанные выше действия. Активация скрипта означает совпадение Ключа и нужной Скважины.

Но мы отвлеклись. Вернемся к ролевой сущности Dragon Fire. К сожалению, набор физических характеристик героя не несет никакой смысловой нагрузки. Это лишь цифры, которые увеличиваются в прямой зависимости от количества использований соответствующего умения, то есть все определяется способностью игрока быстро и много нажимать на левую кнопку мыши. В равной степени ничего не значат и "experience"-очки, которыми награждается герой за избиение "случайных" монстров. Старые добрые очки-за-прохождение-квестов также засчитываются, но отдельно от боевых.

Зато в QG5 есть случайно генерируемые стычки. Чтобы добраться от одного скопления "бэкграундов" до другого, вам неминуемо придется воспользоваться общей картой. В процессе путешествия по ней героя вполне могу нагнать монстры. Что делать? Оказавшись на дежурной, то есть случайной арене, выберите оружие или заклинание. После чего достаточно направить курсор на врага и быстро нажимать на кнопку. Чем быстрее вы нажимаете, тем быстрее ударяет персонаж! Совершенству нет предела.

Пожалуй, это все. "Квесты плюс случайные битвы" — вот формула современной "РПГ" от фирмы Sierra. И всем безразлично, что любая задачка в игре решается исключительно путем манипуляций с содержимым рюкзака персонажа. Проходить Dragon Fire интересно, но только как чистый квест. Здесь открываются широкие перспективы: возможность выбрать жену для героя, стать предводителем гильдии воров и, наконец, приобрести королевский титул. Наиболее активно форумы обсуждают, как можно соблазнить ту или иную особу женского пола в игре. Нужны ли комментарии?

А тем временем игра сделана в типичном для



[3] Вы никогда не увидите, как эта лошадка приземляется. "Энерджайзер!"

Sierra стиле. То есть кишит всевозможного рода техническими багами. Так, отдохнув несколько часов около дверей магазина, вы обнаружите, что с наступлением дня он так и не открылся, — придется выйти с данного задника и тут же войти в него. Отменная работа, господа программисты! В Adventurer's Guild заходить вообще не хочется. Шумный храп одного из NPC внутри здания затем преследует вас везде. Приходится полностью перегружать игру, чтобы избавиться от смачного "похрюкивания", накладывающегося на музыку и спецэффекты. И последнее, самое лакомое. Минимальная инсталляция Dragon Fire на жесткий диск требует 450 мегабайт. Хотите услышать о размере максимальной? 1055. Гигабайт! EXE





ЗОЛОТО НЕ ТОНЕТ

RING

• Наталия Дубровская •

Всякий любитель подстраховать свои вялые порывы, поставив на беспроигрышный вариант (на красное и черное сразу, на имя уже состоявшейся Большой Игры или бессмертную классику, на страсть клиента к низкому и его же тягу к высокому), неизменно верит в один-единственный закон — теорию вероятности. И зря — есть, есть пока в нашем душном мире закон куда более важный и властный — закон всеобщей справедливости. И согласно этому закону — ему непременно выпадет "зеро"!

Трилогия "Кольцо Нибелунгов" – самая первая в истории мыльная (то есть многосерийная) опера. Сами подумайте – шесть CD! То есть три серии... в смысле, полноценных оперы – "Зигфрид", "Валькирия" и "Золото Рейна". Четыре независимых "приключения" для четырех независимых героев – их можно проходить в любом порядке, бросая на середине и возвращаясь. Три оперы про Нибелунгов, при том, что никто до сих пор не знает, кто же они такие – то ли народ, то ли семья, то ли сутулые тролли, потеющие у наковален в недрах германских гор. Рихард Вагнер решил, что последний вариант наиболее реалистичен – и играть нам теперь за Нибелунга Альбериха!

...Нет, лучше я по порядку. Если получится: уж очень в Ring, новой игре замечательной Cryo (разработчик – словацкая фирма Arxel Tribe), все закольцовано! Запущено и заверчено – ну прямо как в германском эпосе! Или средней компьютерной игрушке на чужой сюжет.

Дорогая декорация!

Оперная трилогия "Кольцо Нибелунгов" Рихарда Вагнера изначально планировалась как колоссальное шоу. Гром, шум, дремучие германские леса, огненные пещеры, полные троллей, Рейн с Девами, небеса с валькириями, – одним самолетом задников не обойдешься!

Почти через сто лет, в угловатые семидесятые, французский художник Филипп Дрюийе взял да и умножил вагнеровский размах на современный ему здоровый гигантизм: сочинил для "Кольца" такие декорации, что заказчик – Парижская Опера – посмотрел, посмотрел, развел руками, да и плюнул: ну ни в какие ворота! Ни денег никаких не хватит, ни места. Все-таки Парижская Опера, не стадион "Уэмбли".

Так и не реализованная идея пылилась в театральных запасниках, пока не пришла фирма Cryo и не решила все это дело элементарнейшим образом обвиртуалить.

Его звали Иш

Вагнер писал свою оперу для того, чтобы ее ставили в театре, где все условно и красиво. Эпосы люди обычно сочиняют так, для души (оттого-то, наверное, в них всегда столько путаницы).

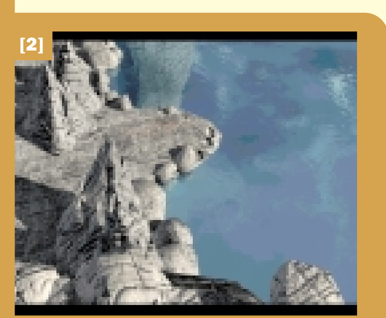
В компьютерных играх так нельзя! В компьютерных играх начала и концы должны быть описаны четко, ясно и укладываться в две основные неинтерактивные последовательности.

В результате германский эпос с разбега влетел в весьма невразумительный футуристический сюжет с космически-металлоломным уклоном. Земля в очередной раз крупно пострадала, разлетелась на тучу астероидов, а человечество утратило Память. Вернуть ее и должен наш герой – Иш, Избранник. Восстановив Ring Cycle (иначе говоря, прожив жизнь четырех персонажей эпоса, "сыграв" оперу и найдя Кольцо), он спасет Человечество. Почему богиня, поручившая Ишу эту высокую миссию, выбрала из всего культурного наследия Земли именно Вагнера и Дрюийе – загадка. Скорее всего, многострадальные декорации ухитрились и здесь уцелеть и пробиться наружу.

Нибелунг и все-все-все

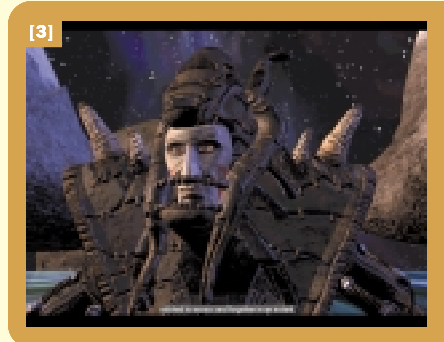
Здоровенный, неповоротливый хам Альберих, царь троллей, должен отнять Кольцо у Дев Рейна, отвергнув все их домогательства. Отмечу

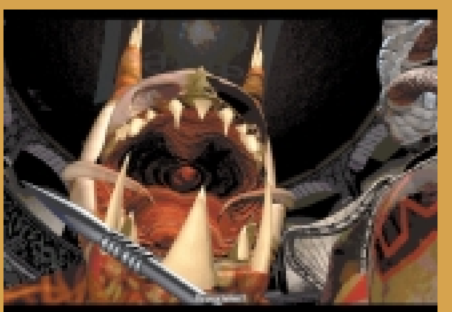
[1]



[2]

[1] Сейчас карла получит в зубы! Чтобы не жадничал. **[2]** Рейн. Стрелка указывает путь к его золоту. Девы пока занырнули.





[3] Альберих противится искушению. И правильно — в таких-то одежках!

между делом: выбор решения в данном случае зависит даже не оттого, на какой строчке "разветвленного" диалога ты щелкнешь. Нет! Чудесный интерфейс "Ринга" делает этот процесс стопроцентно интуитивным: щелкнул на Деве – "поддался", щелкнул мимо, чтобы пробежать, – "устоял".

Это я об интерфейсе. В трудных ситуациях Альберих сквернословит и молотит кулаками по чему ни попадя. Типа не дал ему карла лягушечку – получил в зубы. Не работает компьютер в диспетчерской – врезал по кнопкам. Все сразу и получится. Это об "особых возможностях", которыми обладает каждый из героев.

Локи, хитрый, ловкий и жестокий огненный бог, летает по катакомбам тролльской шахты на доске для серфинга, явно перекочевавшей в эту высокоинтеллектуальную игру из безвременно почившего шедевра Dreams to Reality. Шахта, кстати, – та же, где до этого хулиганил толстый Альберих. Задача Локи – украсть Кольцо у честно отстрадавшего за него в водах Рейна повелителя троллей. Его фирменный трюк – плевание огнем. Повод блеснуть в нужный момент будет услужливо предоставлен – мимо не пройдешь.

Человек-волк Зигфрид бродит по густому лесу между храмом, избушкой и прудиком, решая головоломки средней Myst'овой сложности. Еще Зигфрид укрощает волков, подкармливая их копченой зайчатиной (что само по себе странно, поскольку его "особая сила" называется "волчий инстинкт", а сам он наполовину бого-волк, и мог бы, по идее, просто договориться). Наградой за его труды станет встреча с утерянной годы назад сестрой.

И, конечно, Брунгильда! Женщина-воин, с которой лепил свое тело (и, увы, лицо) сам могучий Арнольд!

Стремительная валькирия парит среди впечатляющих природных пейзажей, растапливая льды и сжигая все лишнее при помощи специального молниеносылательного копья. Увы, транспортное средство ей досталось то же самое, что и огнедышащему Локи, – летающая доска. Странное решение, но его не приветствовать его нельзя: спешившись, скуластая воительница перемещается точно так же, как переступал по своей шахте закованный в броню тролль Альберих. Разве только в пояснице гибкости чуть больше.

Это я об анимации – вы, наверное, поняли.

Люблю запах напалма по утрам!

Ring – всего-навсего игра по мотивам известной оперы и с использованием знаменитых декораций. Лично для меня самой большой загадкой остается вот что: ну как, как разработчикам Ring'а удалось оставить декорации – теми самыми декорациями, плоскими и пыльными, перенеся их в совершенно иной (пусть и столь же рукотворный) мир! И при этом ни в коей мере не сделать игру спектаклем...

Театр ставит перед зрителем/участником два очень жестких условия: зритель пассивен, пространство ограничено. И то и другое игрушке противопоказано, и здесь создатели игры изменить ничего не сумели.

Вертящийся вокруг картонной избушки Зигфрид через минуту-другую кажется полным идиотом: во-первых, пространство явно организовано по кругу, во-вторых, дремучий лес площадью пять квадратных метров... Ну и что, что он идет по нему долго?! Все равно видно, где доски кончились!

Локи и Альберих носятся по рельсам, проложенным в грубой конструкции из папье-маше и стали, и даже странно, что с нее так и не открывается вид на оркестровую яму. В упомянутом лесу кое-где расставлены волки из плохого детского утренника. Брунгильда корежит маленькие пейзажики, каждый – за своей маленькой дверкой. Каждый – два шага влево, два шага вправо, полторы пазлочки. Не сказать, что увлекает или создает мир, в который хочется верить.

Громоздкая опера к концу идет

Создатели игры взяли потрясающий саундтрек – Венский оркестр, Вагнер, эталонная запись. Потом они почикали ее на мелкие кусочки и использовали в "нужных местах".

Грандиозные темы "Кольца Нибелунгов" грубо и безыскусно привязаны к игре по "территориальному принципу" и обрываются безо всякого почтения и особого спроса. Вот тебе одна тема – повернул за угол – другая. Без перехода, в любом месте музыкальной фразы, вне зависимости от общего хода игры или "настроения" персонажа. Фрэнсис Форд Коппола, помнится, не решился превращать "Полет валькирий" в фоновую музычку для "Апокалипсиса" – наоборот, привязал весь эпизод к Вагнеру. И правильно – у него получился "Полет валькирий" из "Апокалипсиса сегодня".

Теперь бедного Рихарда заставили озвучивать весьма заурядные пазлы и глушить дурно произнесенные диалоги.

Да и злосчастные декорации, кстати, тоже пострадали. Скучная, едва привязанная к музыке или интерьерам "вполне приличная" анимация никак не украшает эти полные пафоса синтетические конструкции. Не знаю, какой именно процент игровой графики лежит на совести мэтра Дрюийе, но смотрится все это одинаково печально... EXE





Неизвестный StarCraft

• Dilvish, Asmodey •

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ StarCraft

Обещанные в самом начале стратегической тетрадки советы по StarCraft от "профи" — здесь. "Отцы" не прячут свои последние приемы от народа, они уверены, чем больше людей превратятся в неплохих StarCraft'еров, тем веселее станет жизнь. По мнению авторов, советы рассчитаны на "средних" и "хороших" игроков. Эти люди уже достаточно изучили игру и с пониманием отнесутся к русско-английской мешанине имен и кличек, которыми забит лексикон профессиональных игроков.

Миф об "универсальной" стратегии

Как в одиночной, так и в многопользовательской игре существуют три основных пути, по которым можно направить свои стопы: "экспансия", "ранняя атака" (rush) и "развитие".

"Экспансия" (размножение) – раннее строительство дополнительных баз, резкое увеличение притока ресурсов. Политика чревата тем, что вас могут "вынести" ранней атакой (rush'ем).

"Ранняя атака" – быстрое строительство боевых юнитов, доступных в самом начале (зеалотов, зерглингов, морпехов), и стремительная атака противника. Если враг построит оборону и уйдет в развитие, можно здорово обломаться.

"Развитие" – раннее строительство обороны, затем прорыв в область высоких технологий (танки, темплеры, гардианы). Опасно тем, что противник, проведя вначале экспансию, обгонит вас в развитии за счет большего числа добываемых ресурсов.

Таким образом, универсальной стратегии не существует, и это еще раз говорит о замечательной сбалансированности игры. Чтобы не попасть впросак, приходится постоянно вести разведку. Вы должны понять, по какому пути развития пошел противник, вы должны получить контроль над ресурсами.

Ресурсы являются ключом к победе, и основная борьба происходит именно за них.

Ключ к выигрышу "номер два" – скорость. Вы должны делать все быстрее, чем ваш соперник. И, кроме того, существует несколько (тысяч) "финтов ушами", которые позволяют добиться превосходства над противником в тактическом плане. Давайте рассмотрим некоторые из них.

Использование групп

Как ни банально это звучит, группы надо "сажать" на "горячие кнопки" (Ctrl + "цифра"). На всякий случай – Alt + "цифра" (или "цифра" два раза подряд) центрирует экран на выбранной группе. Не забывайте выделять и строения! Например Gateway'и или бараки, что позволит, не отрываясь от атаки (или другого дела), строить войска на базе. Конечно, техника требует определенного опыта, и поначалу легко запутаться, но дело того стоит. Совет номер два – учите "горячие кнопки". Уважающие себя игроки знают практически все сокращения ("практически" – потому что "все" не помним даже мы).

Attack и Patrol вместо Move

Очень важно избежать потери войск при их передислокации и минимизировать потери при атаке. Неопытные игроки перемещают войска правой кнопкой мыши, что по умолчанию переводит их в режим Move и делает беззащитными перед лицом случайного врага. Лишних потерь можно избежать, используя команды "патруль" и "атака". В этом случае ваши войска, встретив на своем пути неприятеля, уничтожат его (если хватит сил, конечно) без вашего вмешательства и продолжат движение. Отличие же между этими командами состоит в том, что при "патруле" войска, дойдя до цели, возвращаются на исходную позицию, а при "атаке" остаются на месте.

Внимание: при использовании "атаки" всегда есть опасность случайно попасть мышкой по вражескому юниту или зданию, что испортит все дело. "Атаковать" всегда следует пустое место.

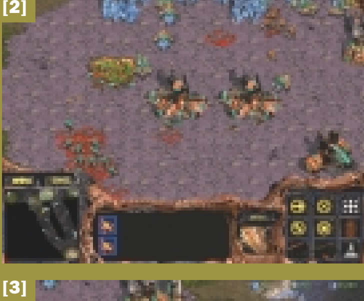
Отражение атак с помощью рабочих

Не забывайте, что рабочие тоже могут драться, особенно на раннем этапе игры, когда войск еще относительно мало. Это свойство позволяет выгодно сэкономить ресурсы, затрачиваемые на оборону, а также отбиться от превосходящих сил противника.

Выглядит это так: при обнаружении атакующего неприятеля вы объединяете рабочих в группы вместе с воинами и командуете им "патруль". Если войск нет вообще (например всего лишь пара пушек или бункеры), тогда хватайте рабочих и приказывайте им "атаковать" ("патрулировать" они не умеют).

Желательно расположить рабочих между вашими боевыми единицами и противником. Хитрость в том, что вражеские воины игнорируют рабочих, если видят "на-







[1] Отражение атак с помощью рабочих. **[2]** Прорыв к рабочим... с целью подрыва экономики противника. **[3]** Техника заманивания.

стоящего" врага. Пока неприятель будет пытаться обойти неповоротливых работяг, копошащихся под ногами, они потихонечку уничтожат его, сами практически не неся никаких потерь.

В multiplayer соперник, конечно, может приказать "атаковать" конкретного рабочего, но это потеря темпа. Кроме того, бедолагу можно спрятать за "широкими спинами" товарищей, еще более осложнив противнику жизнь.

"Китайская защита"

Этот способ придумали вовсе не китайцы, а один из нас – Dilvish. Прием получился настолько эффективным и простым, что многие стали его использовать. Как и порох, кстати. В общем, все массовое ассоциируется с Китаем. Теперь по существу.

Начнем с зергов. Берем 2-3 санкен (их наземная пушка), за ними ставим 10-12 гидр (гидралисков) с "апгрейднутым" радиусом действия – и блюдо готово. Такая комбинация сил способна остановить 18-20 зеалотов, 20-30 морпехов, а также немало зерглингов или гидр. Вся соль в том, что войска противника в первую очередь атакуют санкен, несмотря ни на что – так запрограммированы приоритеты. А ваши гидры тем временем "разбирают" неприятельские войска. Учитывая то обстоятельство, что у каждой санкен 400 "хитов", времени у гидр будет немало. Кроме того, санкены и сами бьют неплохо – по 40 damage за выстрел, и делают это весьма часто.

Теперь про терранов. У них роль санкен выполняет бункер, который во время атаки хорошо бы чинить двумя рабочими. Не надо строить по одному бункеру на каждых четырех морпехов, достаточно парочки. Протоссы. Вместо санкен – photon cannon, вместо гидр – зеалоты. Только зеалоты строятся перед пушками и не дают врагу до них добраться.

Все виды "китайской защиты" лучше организовывать в узком проходе, хотя и на открытой местности, недалеко от базы, техника также работает весьма эффективно.

"Прорыв к рабочим"

Неплохим, на наш взгляд, приемом является "прорыв к рабочим". Это когда 2-3 ваших юнита обходят оборону неприятеля и нападают на его рабочих. Во-первых, этим вы подрываете экономику врага. Во-вторых, отрываете оппонента от его дел. В-третьих, портите ему нервы и заставляете держать там охрану. А в-четвертых, оттянув таким образом часть сил от передовой, можете нанести сокрушающий удар. Или, если враг ушел в совсем глухую оборону, – захватить новые территории и приступить к строительству дополнительных баз.

Queen-пиратство

Зачастую можно довести человека до белого каления с помощью обычных королев. Стоит вывести их штук восемь и разработать им "брудлинг". Напомним, что он действует также на голиафах, драгунах и терранских рабочих.

Королевы могут, во-первых, "запаразитить" часть войск противника. Кстати, разрешено сажать паразитов и на простых аборигенов, которые мирно ползают на многих картах. Во-вторых, можно резко снизить численность живой силы у противника (танки, маги, ультралиски), а если увеличить количество королев, то магия у них будет восстанавливаться быстрее, чем враг сможет строить новые войска. В идеале это выглядит так: из gateway'я вылезает протоссовский маг и тут же гибнет от нашествия чудовищных "блох".

[4]


[5]


[4] Атака войск противника с помощью Dark Swarm.
[5] Дефайлер восполняет магическую энергию посредством поедания зерглинга.

Irradiate-пирaство

Не все знают, что терранский "Irradiate" способен убивать всех протоссовских юнитов, производимых в gateway'ях, а также любую другую органическую единицу, включая терранских рабочих. "Irradiate" действует на воздушные юниты, но, в отличие от "брудлинга", не поражает танки и голиафы.

Любопытная деталь – все наземные юниты в игре делятся на биологических и механических, за исключением протоссовского Archon'а, которого StarCraft вообще считает не юнитом, а "технологией". Ну-ну.

Заманивание

Излишнюю самостоятельность юнитов, чей радиус обзора превосходит радиус стрельбы, можно использовать. Например, возьмем муталисков, зависших в воздухе недалеко от базы протосса (так, чтобы маг их не доставал). Берем одного скаута и пролетаем на самой границе видимости муталисков. Они, видя врага, бросаются в атаку. Вы отводите скаута под прикрытие пушек и поливаете муталисков "псионик-штормом".

Вся соль в том, что ни ваш скаут, ни муталиски не сделают ни одного выстрела, пока не войдут в радиус действия пушек. Противнику не сообщат о том, что его войска куда-то полетели, до тех пор, пока ваши пушки не дадут залп. Таким образом, у оппонента остается всего два варианта действий: приказать "hold" (держать позицию) своим муталискам, но тогда они будут расстреляны вашими скаутами, чей радиус атаки больше. Либо просто держать своих "мутасов" над своими же базами.

Наводка ядерных бомб

После сообщения "nuclear launch detected" люди в панике начинают искать красную точку и часто ее находят. Задачу несчастных можно усложнить, если навести ядерный удар на летающий объект. В этом случае точки не будет видно до тех пор, пока юнит не сдвинется с места.

Зная этот фокус, многие профессионалы первым делом "сдвигают" свои истребители – ищут точку. Но и здесь есть контрмера – перед выбором цели ComSat Station "просвечивает" предполагаемое место удара и обнаруживает observer, который, как правило, находится неподалеку от летающих юнитов. Именно под observer'a и кидается бомба – "под ним" редко догадываются посмотреть, ведь он "невидим".

Если же "точку" все-таки заметили, имеет смысл поставить на "госта" "defence matrix", добавив ему 250 "хитпоинтов". Окрепший "гост" успеет нанести смертоносный удар. Впрочем, и против "defence matrix" есть свой приемчик, по крайней мере у зергов. Речь идет о Queen: от ее "брудлинга" "defence matrix" не спасает.

Использование возвышенностей

Хотим напомнить, что юнит на возвышенности или за деревом имеет следующие преимущества: 1. С вероятностью в 30% залп по нему летит мимо цели. 2. В остальных 70% урон делится на три. Кроме того, на возвышенности радиус обзора и стрельбы увеличивается. Значит – оборону выгодно строить на холмах и плато.

Использование "шифта"

С целью экономии времени на управление войсками имеет смысл складывать команды в "стек". Кнопка "шифт" позволяет заранее наметить маршрут, по которому в дальнейшем будут перемещаться войска. Скажем, у вас есть транспорт с десантом. Вы хотите высадить десант посреди толпы рабочих противника. Чтобы транспорт не сбили, вам нужно пролететь по сложной траектории в обход вражеских войск. Берете транспорт, правой кнопкой мыши указываете точку номер один, зажимаете "шифт", кликаете в точку номер два и так далее. Не отпуская несчастный "шифт", жмете клавишу "U" среди рабочих противника, после чего указываете транспорту путь в безопасное место. Все эти операции чаще всего проделываются не на карте, а на радаре – быстро и удобно.

Для протоссов и терранов "шифт" выполняет еще одну важную функцию. Построив ("заложив" у протоссов) здание, рабочий вернется к сбору кристаллов. Вы же будете заниматься совершенно другим, более важным делом.

Иногда имеет смысл сконцентрировать огонь группы юнитов на конкретном объекте. Если объектов несколько, удобно использовать "шифт". Допустим, дюжину скаутов атакуют шесть гидралисков. Если пустить процесс на самотек, ни один скаут не будет уничтожен, а все гидры погибнут. Выделяем гидр в группу, нажимаем "атаку", потом жмем "шифт" и показываем вторую, третью и т.д. цели. В результате гидры успеют унести с собой на тот свет пару-тройку скаутов.

Dark Swarm прорывает вражескую оборону

Полезно еще раз напомнить, что Dark Swarm является мощным оружием в руках умелого зерга. Его свойство лишать дистанционные атаки всякого вреда выгодно использовать для прорыва обороны, состоящей из бункеров, гидралисков, photon cannon'ов. Один дефайлер в состоянии выпустить два Dark Swarm'a. Кроме того, дефайлер может быстро восстановить силы за счет пожирания ваших же юнитов (50 единиц за одного сожранного, неплохо, верно?).

После того как дефайлер сделал свое, в буквальном смысле, грязное дело, в игру вступают зерглинги, желательно с "adrenal glands" и "metabolic boost". В StarCraft v1.04 и Brood

War "adrenal glands" в два раза увеличивает частоту атаки. (Если без апгрейда на один удар зеалота приходится два укуса зерглинга, то с ним он успевает укусить четыре – только подумайте!) Сделать эти апгрейды гораздо важнее, чем те, что предложены в Evolution Chamber'е. Зерглинги с легкостью уничтожают базу, лишившуюся защиты.

Единственным юнитом, пробивающим Dark Swarm на расстоянии, является терранский танк в Siege mode, и все благодаря мощной ударной волне (splash damage). Получается очень забавно: зерглинг, в которого попал снаряд, выживает, а его соседи гибнут.

Советы дуэлянтам

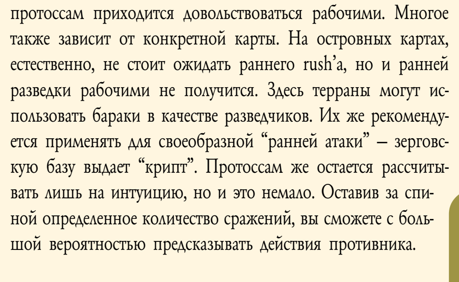
Как уже говорилось выше, универсальной стратегии не существует. Отсюда вывод: чем раньше вы узнаете, что предпринял противник, тем лучше. Кроме всего прочего, на картах, рассчитанных больше чем на двоих, очень важно как можно быстрее определить местоположение противника. От этого будут зависеть ваши дальнейшие действия.

У зергов роль разведчика играет оверлорд, терранам и протоссам приходится довольствоваться рабочими. Многое также зависит от конкретной карты. На островных картах, естественно, не стоит ожидать раннего rush'а, но и ранней разведки рабочими не получится. Здесь терраны могут использовать бараки в качестве разведчиков. Их же рекомендуется применять для своеобразной "ранней атаки" – зерговскую базу выдает "крипт". Протоссам же остается рассчитывать лишь на интуицию, но и это немало. Оставив за спиной определенное количество сражений, вы сможете с большой вероятностью предсказывать действия противника.

Командная игра

Что касается командной игры, то здесь на первом месте – слаженность действий союзников. Желательно перед началом партии обговорить несколько вариантов развития событий, а после старта, как только все заключат союзы и станет видно ваше расположение на карте, быстро выбрать наиболее подходящий. Постоянно общайтесь по ходу игры. Вовремя поступившее предупреждение может сильно помочь вашим союзникам.

Это всего лишь небольшая часть тактических приемов из арсенала "продвинутого" игрока. За "кадром" осталось очень и очень много тактических фокусов, не говоря уж о сложных стратегиях. Если советы вам пригодились и вы не против узнать о StarCraft еще немного – пишите. Возможно, мы продолжим тему.







[6] Ультралиск уничтожается "брудлингом". **[7]** Преимущество дальности стрельбы!
[8] "Гост" в "defence matrix" наводит ядерный удар на воздушный юнит (обсервер). **[9]** Преимущество возвышенности. **[10]** Вариант "китайской защиты" для терранов (зеалоты просто не могут пройти).
[11] "Китайская защита" для зергов.

Психушка

• Наталия Дубровская •

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ Blackstone Chronicles

Доктор Малькольм Меткаф был жесток и изобретателен. Созданная "по мотивам" его жизнедеятельности игрушка Blackstone Chronicles вполне позволяет в этом убедиться: играть в нее страшно, и последствия наших действий часто бывают непредсказуемы.

Начнем с начала

Оливер, единственный сын покойного доктора, однажды оказался с ним один на один – ночью, в старой психушке, полной древнего ужаса и современного равнодушия. Потусторонний папаша всерьез за него взялся, а единственный его не менее потусторонний помощник – вы, игрок, и нет никакой гарантии, что вы вместе с Оливером сумеете превзойти сумасшедшего покойника силой духа или интеллектом. Проиграете – маленький Джошуа достанется Малькому, и трепещи тогда, Блэкстоун!

Зато доктор один, а у вас есть подсказки! Еще посмотрим, чья возьмет.

Итак, начнем с начала, то есть с папиного кабинета. Без кольца с ключами и ручки для лифта из витрины нам дальше никуда. В ящике стола лежит еще одна весьма полезная вещь: щелкунчик. Теперь, обратившись к этому зубастому уродцу, Оливер сможет в любой момент поговорить с любимым папочкой – и к портрету над лестницей тащиться не обязательно.

Зажигалка Мэрилин Вилсон

Наша главная задача – проникнуть в бойлерную, где доктор Меткаф пытал несчастную псевдобеременную девицу, сжигая приготовленные ею для несуществующего младенца вещи, а потом, как она полагает, сжег и самого ребенка (в данном случае метод внушения доктора Меткафа явно дал блестящие результаты – Мэрилин свято уверена, что родила, а девочку, ее маленькую Терезу, сожгли в топке).

Чтобы прочесть слипшиеся страницы дневника, его придется отпарить в паровой камере в палате гидротерапии (каким ключом ее открыть, скажет сама Мэрилин, когда Оливер прочитает ее дневник). Как включить камеру? Та же Мэрилин ответит: второй и третий выключатели сверху! Получилось? Теперь Оливер знает, каким ключом открыть бойлерную!

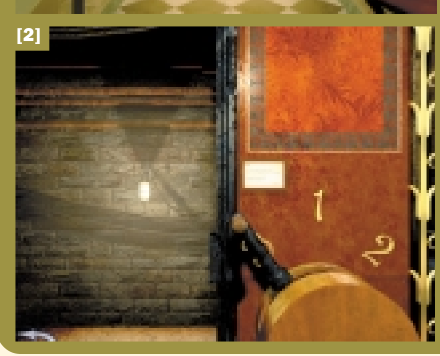
А сейчас – самое сложное. Топка!

Дверца прикручена здоровенными болтами – без гаечного ключа ну никак не прорваться.

Оливер уже был в "комнате для занятий"? А на кухне? Так вот, ключ лежит в посудном шкафчике над раковиной. Сапожный нож из витрины (прихватите заодно и шило) поможет откинуть защелку. Только не забудьте щипцы для омаров (они лежат среди кастрюль, рядом с той же раковиной) – как иначе вы сможете схватить спрятанную в пылающей топке зажигалку?







[1] Маленький Джош. Как ему не повезло с дедушкой! Постарайтесь, чтоб хоть с папой сложилось.
[2] Парадный лифт. Малькольм утверждает, что именно это шикарное устройство и лифтер в красной ливрее нередко играли решающую роль в обработке богатеньких клиентов.
[3] А ведь уже рассвет! Ты можешь опоздать, Оливер!

...И, соответственно, попасть папиными молитвами в тепловую камеру, слушая крики сострадательного духа Джейн и деловитые комментарии Малькольма относительно симптомов, испытываемых человеком при тепловой перегрузке. Минута – и Оливер будет зажарен заживо. Если не сумеет вывернуться, конечно.

А он сумеет! Щелкните зажигалкой – видите термостат слева? Грейте его, чтобы система вышла из строя!

Получив зажигалку, Мэрилин расскажет, как попасть к ее соседке – "немножко сумасшедшей", но осведомленной о потайной комнате Малькольма.

Платок для английской королевы

Лавиния Виллоуби (она же Мария Стюарт, королева Шотландии, она же просто Ви) тоже пострадала от вороватого Малькольма: он отнял у нее платок, искусно вышитый бедной пленницей в подарок Елизавете и призванный доказать ее, Марии, лояльность по отношению к английскому престолу. Еще у нее забрали вязальные спицы, перо и чернила – без всего этого королеве шотландцев жизнь не в жизнь!

Проще всего найти подходящие спицы: на кухне висят прекрасные шпажки для приготовления люля-кебаба. Осталось только положить их в коробку для рукоделия. Перо и чернила добыть несколько сложней.

Шикарная женщина из соседней палаты, свихнувшаяся от ревности Мерл Мартин по прозвищу Лорена, не будет возражать, если мы возьмем перо с ее парижской шляпки и косметический набор из саквояжа. Перо – оно и есть перо, а в качестве чернил вполне сгодится тушь для ресниц – надо же, она не высохла за все эти годы! Умели делать, черт возьми!

Пристроив все это в письменный прибор на столе и поговорив с Ви, Оливер узнает, как попасть в палату шоковой химиотерапии. Читай: в еще одну пыточную камеру.

Правда, платка мы там не найдем – сначала придется услужить Лорене.

Как доказать, что Оливер не шпион? Вернуть несчастной кофейник, украденный Малькольмом (он ныне украшает его кабинет). Над кроватью подозрительной дамы лежит лупа для чтения – изучите донышко кофейника, чтобы с чистой совестью сказать Лорене: "Это ваш кофейник, потому что на нем ваши инициалы, и точки между буквами и не точки вовсе, а птички!" (Настоящее имя Лорены придется искать через компьютер в офисе, прочитав предварительно посвящения на ее книгах. Merle Martin. Муж – Mark Kendall. Это поможет! Пароль для компьютера – SCOOTER.)

Успокоенная Лорена отправит Оливера на поиски своего медальона – сиречь в ту же бойлерную. Заодно она расскажет о сейфе за портретом Оливии Меткаф, покойной матушки Оливера, и о том, каким ключом открыть комнату электросудорожной терапии. В ней, в комнате EST, есть очень нужная вещь – стетоскоп. Теперь открыть портрет ничего не стоит!

Шифр! Рассмотрите трогательное фото на столе Малькольма. "День, когда родились вы с сестрой, был самым важным днем моей жизни"... Дата – 4/24/55, Оливеру исполнилось три года. Значит – 4/24/52! Вот он, "ларец с ядами", о котором говорила несчастная Лавиния.

Ключ. Ключ к шкатулке.

Помните безумного дедушку Ника из шоковой терапии? Он знает, что в ящичках спрятан ключ, но не помнит ничего, кроме имени – Mandy Lee. В компьютере она проходит как его дочь, и единственный связанный с ее именем номер – 3C. Третий сверху, третий слева ящик!

С этого момента начинайте внимательно следить за симптомами, чтобы позже не ошибиться с выбором сыворотки: ведь Малькольм отравил любимого сына, заразив какой-то смертельной болячкой, и если Оливер не сумеет поставить себе за несколько часов правильный диагноз, то умрет.

Что касается шкатулки – то вот он, платок для Елизаветы, царственной кузины нашей бедной миссис Виллоуби.

Теперь Ви откроет свою самую сокровенную тайну: отдаст Оливеру ножовочное полотно, спрятанное в столбике кровати. Станок, в который его можно вставить, лежит в стенном шкафчике в "комнате для занятий". Надо только отвинтить петли при помощи сапожного шила из витрины.

Электрошоковая терапия: от и до

Медальон висит на распределительном щите в котельной и пускает искры. С потолка, для полноты картины, льет. Этой протечкой Оливеру и следует заняться первым делом.

В барахле старого Шимуса, среди лампочек и прочей хозяйственной ерунды, лежит отличный предохранитель промышленной мощности. А холодильник на кухне разморозился и течет – в нем перегорела пробка. Думаю, все эти факты сопоставить не трудно.

Потоп прекратился, но лужа на полу осталась – как же Оливеру схватиться за рубильник?

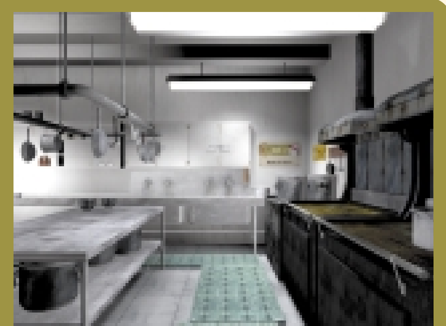
В гидротерапии есть отличное лечебное приспособление под названием "резиновая простыня". Бросить ее под ноги – и никакое напряжение не страшно. Осталось спилить замок, взять медальон... и оказаться на электрическом стуле.

Резонанс! Если цифры на пульте справа совпадут с показаниями машины за спиной Оливера – он спасен! Но как оглянуться? Оливер прикован к стулу, только руки свободны.

Помните пудреницу Мерл Мартин? Она до сих пор у нас в кармане. Если ее открыть, если взглянуть в зеркало... Осталось подогнать цифры на пульте – Оливер как раз дотянется до панели. Пожалуйста, постарайтесь уложиться в минуту: после первого разряда никакие панели и медальоны Оливеру уже не понадобятся. И не забудьте, что цифры в зеркале отражаются "наоборот". 158 – оно же 821. Так примерно.

Лорена в восторге! А знает ли Оливер, что за книжными полками в кабинете Малькольма есть потайная комната? Надо только нажать на нужные книги. Книги самых видных медицинских умов в истории. Об одном "великом уме" мы очень хорошо знаем. А кто остальные три?





Мальчик россыпью

Трое мыслителей, которых доктор Меткаф считает себе ровней, изображены над входной дверью. Гиппократ, Фрейд, Парацельс. Четвертый – он сам, а в комнатке за "книжной" дверью, на полке, лежит очень интересный документ: журнал, в котором доктор Меткаф описывал потрясающий эксперимент: лечение транссексуальных наклонностей методом ампутации "зараженных" частей. Все эти части (то есть все то, что осталось от его маленького пациента в результате лечения) аккуратно разложены по баночкам в операционной (вниз по лестнице). С ними можно поговорить и узнать много нужного и интересного. Например, что больше всего на свете шестилетний "транссексуал" Эбрахам Вагнер хочет вернуть свою куклу – она так похожа на его маму, а доктор Меткаф забрал ее и не думает отдавать!

Кстати, время полечиться. Послушайте, какие симптомы называет Малькольм, и введите соответствующее противоядие из коробочки на столе. Судя по всему, Оливер подхватил бубонную чуму (у меня во всяком случае было так).

Поиграте с мальчиком в "I spy". Первый предмет – стол (table), второй – лампа (light). Эйб расскажет, каким ключом открыть часовню – возьмите там молоточек и шило для проведения лоботомии. Полезнейшая в хозяйстве вещь!

Шилом можно вскрыть ящик буфета, на котором расставлен "Эйб": в нем лежит музыкальная шкатулка Малькольма. Она наигрывает что-то из Баха (об этом Оливеру скажет органист в часовне). Запомни, Оливер – твой папа очень любит Баха!

Второй раунд с Эйбом: диплом Сорбонны у двери (потому что он белый!) и решетка на аппарате искусственного дыхания (grrrrate – "начинается с тигра"!). В награду Эйб расскажет о том, как ловко они прятали всякие вещи внутри железного рыцаря в часовне. Того самого, которому органист не дает отпилить голову, – уж теперь ему придется смириться!

Осталось перерезать ремни, удерживающие латы на подставке. Ножик у нас туповат, но на той же кухне, возле шкафчика, висит отличный точильный ремень.

Вот и все! Кукла у Оливера в руках, а сам он – в клетке в подземелье, и в него так и норовят вонзиться огромные шипы, выскакивающие то тут, то там.

Копье у нас есть? Тогда подцепите ключик слева за решеткой и откройте замок. Все! Свобода! Мы в склепе...

Эйб загадал свою последнюю загадку: Something that is red. Нету красного в комнате? Ничего? Ладно, подскажу: это книга (Something that is read). Хитрая расчлененка нам попалась! Зато теперь Эйб откроет нам тайну малькольмовского шифра: Abe=125. Только не думайте, что это и есть код замка! Что всегда напевал доктор Меткаф, открывая его? А вот это, в миноре, из шкатулки. Bach=2138.



[4] Ложе Марии, королевы шотландцев. Пилка — в столбике справа.

Шкура учит боли

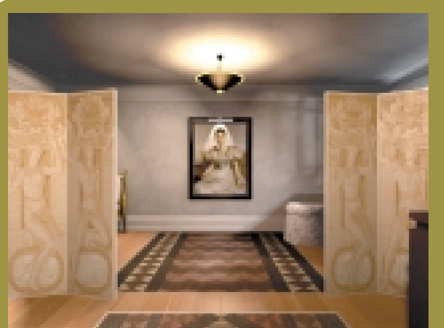
Лоботомированный Пол, ассистент Малькольма в пыточной, висит на стене над столом – в виде хорошенькой кожи, любовно выделанной в свое время самим великим наставником. Для начала наш плоский друг хочет поучить Оливера жизни: сунь пальчик в машинку типа "якудза", скажи, что внутри – а я скажу, где твой сын. Правда, на выходе кончик пальца уйдет в никуда – точнее, останется внутри. Без этого испытания он с Оливером и разговаривать не станет.

Испугал! Берем коробочку – и в рентгеновский аппарат ее! Видите? Египетский символ. Так Полу и скажем. А он попросит у Оливера стереоскоп, спрятанный в "Железной деве".

Тут не обойтись без щелкунчика – только его зубищами получится расколоть взятое Оливером из сейфа яйцо Фаберже (неудивительно, что Малькольм, как оказывается, не раз применял зубастую игрушку в этой милой комнатке – для "медицинских экспериментов"). The word you seek is the thing itself... "Вещь" – это, несомненно, сама Iron Maiden. Осталось понять, на какие кнопки нажать, чтобы разгадать этот коротенький ребус. Глаз (EYE), бегущий человечек (RUN – по созвучию, безударное RON) и – вот уж без затей! – девичья головка (MAIDEN).

Деревянная дубинка вполне сгодится, чтобы раcпереть створки "Девы". Стереоскоп у нас в руках – и Оливер уже на столе, под медленно спускающимся – с каждым плавным взмахом – маятником-топором. Веревку – на рукоять слева, и... ничего хорошего. Стереоскоп разбился, и Пол мертв (теперь уже по-настоящему, насовсем).

Зато мы живы и можем продолжить поиски. Осталась такая малость: найти ключ от железной двери в комнатке за книжной полкой.





Идем домой, Джош!

Бедная, безумная Мэрилин Вилсон и здесь нам помогла: помните стишок, который папа прочитал Оливеру перед железной дверью? "The one who knows cold..."

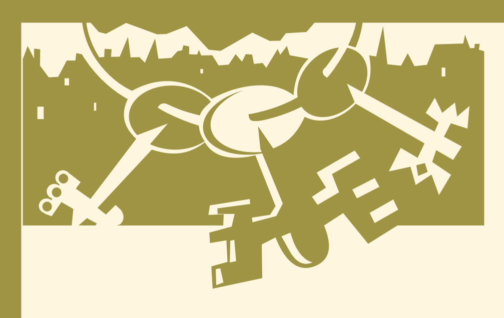
Так вот: у нее вечно был насморк (после малькольмовской гидротерапии – неудивительно), и добрый доктор любил говорить с ней о неких "риновирусах". Rhinovirus... Rhino-ceros... Носорог в холле! Удар копья – и чучело отдаст заветный ключик. Теперь последний шаг: убить Малькольма. И найти Джошуа.

Любимая фомка Пола (зачем она ему теперь!) – самый подходящий инструмент для взламывания саркофагов! Ныряйте в гробницу Малькольма: иначе до секретной комнаты не добраться, а время теперь стоит дороже золота: дед уже начал "учить" Джошуа. Если мы опоздаем хоть на минуту, мальчик убьет свою мать, Ребекку, перережет ей горло бритвой. И навсегда останется в лапах Малькольма.

Убивать папу придется долго: его дух силен и населил столько предметов!

Сначала щелкунчика – ножом. Потом – журнал в куски. Череп разлетится под ударом молотка. Наконец – зажигалка Мэрилин Вилсон! Теперь никто не помешает разбить витрину и взять ее. Пусть Мэрилин увидит, как горит портрет ее мучителя, унося с собой его душу.

Успели? Значит, вы уже дома, и осталось только одно – забыть все случившееся, как страшный сон... EXE



Легкие деньги

• Матвей "Hate" Булохов •

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРЕ Gangsters: Organized Crime

Выиграть, а скорее выжить, в родном New Temperance молодому гангстеру можно тремя путями: стать мэром, уничтожить конкурентов или захватить весь город. В любом случае вам потребуются Очень Большие Деньги. Этот текст призван помочь тем, у кого в карманах пустовато. Наш специальный корреспондент делится соображениями прямо из камеры предварительного заключения.

Check it out

Первая ваша задача – набрать людей. Посылайте всех гангстеров с приказом recruit. Неделя прошла, люди вернулись и привели с собой десяток-другой безработных. Нанимайте ВСЕХ, независимо от "звездатости". Пока вы не можете позволить себе пренебрегать людьми; уверяю, занятие найдется для каждого.

Целесообразно создать группы специального назначения: 10 человек, которые будут заниматься захватом "спорных" территорий, параметр Intimidation 3,5-4, любые боевые навыки приветствуются; еще 10 – бизнесменов (Business и Organization от 3,5), которые будут покупать новые здания и основывать подпольные организации, а в свободное время – нанимать людей; плюс несколько групп (их количество зависит от размера контролируемой территории), которым нужно дать приказ collect protection и поставить его на повтор (repeat order). Спустя неделю деятельности каждой из этих групп внимательно рассмотрите отчет. В нем не должно быть ни одного сообщения "We ran out of time"; если есть, то уменьшите объем работы или наймите еще людей.

Не давайте одной группе собирать деньги в разных частях города – так ребята ничего толком не соберут ни там, ни здесь. Лучше всего – распределите "мытарей" по дальности действия (у меня были "Close", "Far", "Very far" и "Ultra far collectors", занимавшиеся соответственно: сбором денег около офиса, в других кварталах, на другой стороне реки и в другом конце города). Не стесняйтесь на первой же захваченной территории поднять сборы до "Very high" – будет расти Hostility, но игра стоит свеч: банк станет отстегивать по $800, а магазин – по $1000 в неделю.

Остановить расширение стоит, когда захвачено около 10% территории, в команде 30-40 человек, а еженедельный доход составляет порядка $5000 чистыми. Сразу после появления газеты с заголовком "Mobster takes control" и вашей физиономией на первой полосе самое время переходить на качественно новый уровень честного изъятия денег у населения.

...take control

На самом деле, к этому переходу нужно готовиться заранее, примерно со второй–третьей недели. Подготовка заключается в следующем: ищете в своем квартале подходящее здание и покупаете его (подходящее – это, во-первых, дешевое, а во-вторых, имеющее внутри своего двора пустую землю). Не суть важно, какой гангстер будет управлять этим бизнесом и какой оно будет приносить доход. Главное – это та пустая земля, на которой в будущем поднимется ваша новая подпольная организация. Купив землю, отправляйте самого одаренного (Business'ом и Organization'ом) гангстера устраивать там подполье. При этом стоит обратить внимание на цену земли вокруг и сопоставить ее со стоимостью вашего будущего источника дохода (то есть не устраивайте "дешевый" бизнес в "дорогих" кварталах, и наоборот).

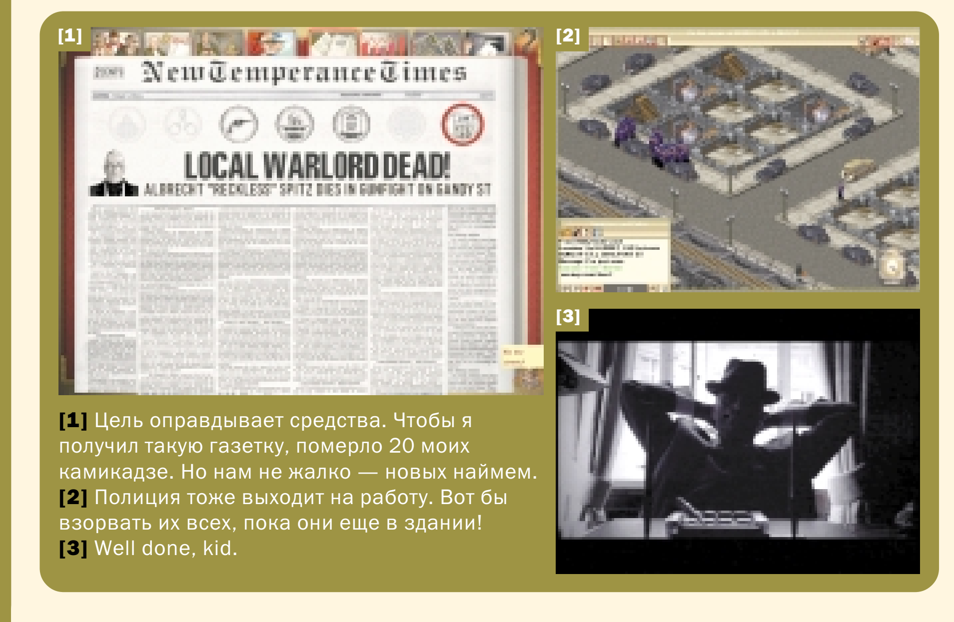
Чем больше вы "заготовили" пустых земель, тем выше будет доход. Само собой, здесь не стоит скупиться; подпольные бизнесы раскручиваются медленно, несколько недель.

Обязательно попробуйте Loan Shark (на установку уходит одна неделя, доход около $7000), а также связку Moonshine Stills + Speakeasies (первая производит, а вторая продает виски – доход зависит от места строительства последней). После того как подполье окупит себя (а лучше – чуть раньше), начинайте подыскивать хорошего адвоката и бухгалтера (на этот раз вам есть из кого выбрать, так что нанимайте самых лучших). С бухгалтером все ясно: включаем опцию "Evade tax", и через неделю вы почувствуете все прелести двойной бухгалтерии на собственном банковском счете.

Ну а адвокат – вообще чудо! Ваш Suspiction оставил цифру 200 далеко позади и продолжает расти? Bribe officials -> Police head, и можно расслабиться. Рекомендую все-таки временно приостановить земельные завоевания, чтобы "подозрение" начало ослабевать. Вашего человека арестовали? Bribe officials -> Judges on case, и можно не сомневаться, что дело решится в вашу сторону. Воистину, деньги способны на все!

При первой возможности обеспечьте каждую группу хотя бы одним авто (самым простым – за $3000). С машиной группа успевает выполнить больше приказов. Правда, здесь есть несколько "но": во-первых, командир группы сам решает, кто может воспользоваться машиной, во-вторых, в группе должен быть хотя бы один человек, умеющий водить (Driving 3,5 или больше), в-третьих, место "работы" группы должно находиться достаточно далеко (в противном случае, машина так и останется стоять около офиса).

Ваши люди ходят каждую неделю по городу с приказом recruit? Очень правильно! Самое время заняться селекционным отбором гангстеров. Укрепляйте целевые отряды, а "слабаков" со спокойной совестью переводите в "сборщики". Организация работает как часы. Можно и повоевать.



[1] Цель оправдывает средства. Чтобы я получил такую газетку, померло 20 моих камикадзе. Но нам не жалко — новых наймем.
[2] Полиция тоже выходит на работу. Вот бы взорвать их всех, пока они еще в здании!
[3] Well done, kid.

...and deal a fatal blow

Приемы гангстерской войны весьма разнообразны. Нам предстоит доверишть дело одним, но решающим ударом. Ударов может быть несколько: физическое устранение оппонентов (самый действенный), увеличение сферы контроля путем захвата ничейных и вражеских зданий, а также геноцид конкурирующего клана с последующим перекрытием кислорода.

Увеличивать сферу контроля можно очень долго — это не самый быстрый способ одержать победу. Перекрывать кислород куда интереснее. Есть два приема. Первый крайне банален: мы просто взрываем (сжигаем, убиваем владельца — нужное подчеркнуть) те места, где можно кого-нибудь нанять, предварительно скупив всех, кого получится. Трудности могут возникнуть на бирже труда (ее обычно охраняют) и после, когда полиция начнет разыскивать бомбистов/поджигателей/убийц.

Я предпочитаю второй, более изощренный способ. Шаг первый: extort (а в нужных местах — intimidate) — получаем контроль над источником свежих бандитских сил. Шаг второй: где возможно, покупаем эти места. Шаг третий: подкупаем босса полиции (а также саму полицию – Employ police – в местах будущих потасовок), нанимаем небольшую армию смертников (30-40 человек), объявляем нужному оппоненту войну и начинаем ловить "крокодила на живца". Принцип "ловли" таков: расставляем группы людей в районе наиболее часто посещаемых мест через каждые 4-5 кварталов (важно соблюсти дистанцию) и начинаем ввязываться в перестрелки.

Нападать необходимо ТОЛЬКО на превосходящие силы противника. Если ваш человек продержался до прихода полиции — это уже хорошо. Полиция разберется быстро и кого надо уберет. После пары недель такого смертоубийства противник потянется нанимать свежих людей, а нам того и надо! Расставляйте своих около баров, качалок и действуйте, как было описано выше.

Да, и не забывайте посылать нескольких людей в чужой офис — с заданием убить главаря. Естественно, они его не убьют, зато утащут с собой в могилу еще нескольких вражеских гангстеров. Но мы-то можем нанять свежих людей, а они — нет!

Экспансивное расширение территории — путь нетрудный. К этому моменту у вас уже должно быть под контролем 20-25% города. С незанятыми зданиями все понятно: захватывать со всей возможной скоростью. Но если территория уже "окучена"? Именно для этого все это время мы подбирали лучших Intimidator'ов на деревне, и теперь у нас в группе десять 4-звездочных мОлодцев. Технология отъема такова: "Intimidadte", а потом "Extort". Что? Кому-то смешно?! Что ж, увеличьте количество "запугивающих людей". И это не помогло? Тогда "Raid" или "Smash up", и приходите на следующей неделе. Хотите глобального и быстрого захвата? Задействуйте несколько групп; сначала идут одни, а потом "мОлодцы" делают "контрольную зачистку".

Менее обычная смерть

Ну а теперь о том, как выиграть быстро и красиво. Основной стартовый принцип: "Keep your ass clean", то есть сидите и не высовывайтесь. Придется умерить пыл, с которым вы обычно нанимаете людей и захватываете территорию, стерпеть свое безбожное отставание от соперников. Ради чего? Параметр "подозрительность" (Suspision) должен быть нулевым и в "Most wanted" не должна висеть ваша фотография. Вы просто сидите и ждете своего часа. И когда "подозрительность" одного из соперников превысит 200 — начинаете действовать!

Быстренько нагоняйте все, что упустили, причем приоритетными направлениями для вас будут покупка всех людей, до которых сможете дотянуться, и организация подпольных бизнесов подальше от центра города (уверен, в "тихое" время вы произвели необходимые приготовления). Про вашу маленькую армию написали в газете? Самое время начать интересоваться месторасположением вражеских офисов.

Способ быстро найти офисы, разработанный автором этих строк, прост и изящен одновременно: начните очередную рабочую неделю и сразу нажмите "паузу". Теперь в Rooftop view изучите всю карту. Тот квартал, около которого будет стоять больше трех машин, и есть офис. На следующей неделе осталось только проверить находку explore'ом.

Месторасположение врага обнаружено, осталось лишь собрать как можно больше людей, раздать всем оружие (если денег достаточно, купите что-нибудь покруче, а нет — и пистолеты сойдут) и одним ударом одновременно обезглавить все конкурирующие кланы. В каждый офис следует посылать одну за другой несколько групп. Конечно, задача не из простых, возможны, что называется, накладки. Но, согласитесь, ради такого красивого завершения игры стоит немного постараться.

Если хотите растянуть удовольствие и заработать хороший рейтинг, посылайте только один отряд в неделю, не забывая набирать новых смертников для последующих атак, — это сохранит инфраструктуру отряда.

Баг в помощь

Как совершенно бесплатно получить контроль над любым зданием (кроме муниципального)? Продавать душу дьяволу не обязательно, достаточно просто воспользоваться досадной ошибкой в программе. Конечно, это путь для слабаков, но если дела пошли совсем плохо...

Помните окошко с информацией о здании и его управляющем, с кнопками Sack Hood, Return to Base и Hood Pay? Так вот, эти же кнопки имеются в окошках всех свободных зданий, просто их не видно. Кликаете мышью на здании, наводитесь на невидимую кнопку Return to Base (подсказочки-то на месте!) и получаете в ответ вожделенное "You are in control of this place". Осталось только послать человека управлять этим бизнесом.

В вас просыпается объяснимая жадность, и вы собираетесь хапнуть 3-4 магазина заодно с банком и отелем в первую же неделю? НЕ НАДО. В первые же недели владения они скушают достаточно денег, чтобы благополучно разорить вас. Да, и еще, берегитесь FBI — когда они узнают о ваших делах, могут возникнуть неприятности.

А теперь — грабьте на здоровье.





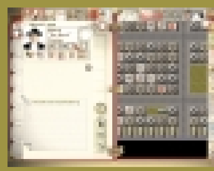


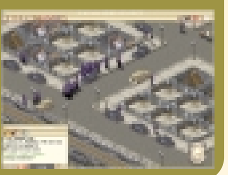
[4] Если вы решили быстро и безболезненно пройти игру по принципу "Keep your ass clean", ваш Suspiction должен быть именно таким (на прошлой неделе мои люди порешили оранжевого главаря).



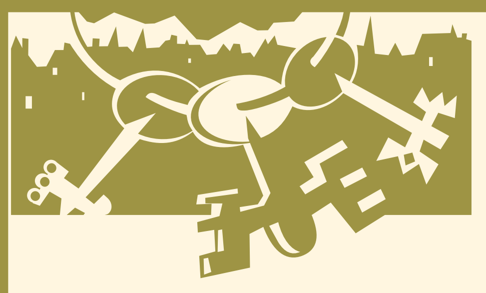








[5] 12 — Нас было пятеро,
[6] 13 — ...их — немного больше...
[7] 14 — ...но перед полицией все равны.



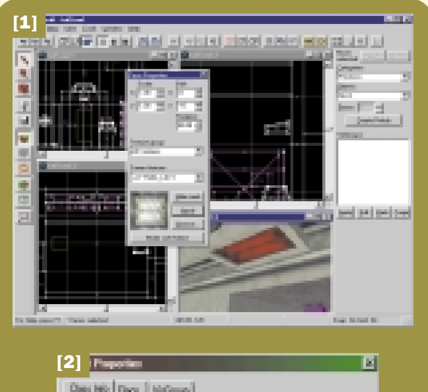
Продолжение. Начало см. в #12'1998

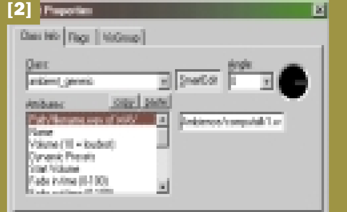
Half-Life своими руками

• Господин ПэЖэ •

WorldCraft 2.0: УРОК ВТОРОЙ

Итак, в прошлом месяце мы остановились на том, что создали небольшой, но симпатичный уровень — две (у некоторых — больше) комнаты, соединенные коридорчиком. Местами на стенах даже были симпатичные текстуры, а голые стены освещались каким-никаким светом разных оттенков. Здорово, но для победы в конкурсе явно маловато.





[1] Эта текстура сама освещает окружающее (список таких — в файле lights.rad). **[2]** Добавляем звук — не забудьте о прописных буквах в именах файлов.

Свет — как в жизни

И начнем занятие с простого: улучшим свет. Заглянем в каталог, куда установили WorldCraft, и найдем там файл lights.rad. В нем перечислены текстуры, которые, при использовании их в уровне, будут излучать свет. И, само собой, указаны характеристики этого света. Нам этот файл понадобится только в качестве справочника – какие текстуры использовать. Итак, создаем (см. прошлый урок) нужное количество брашей, формируем из них что-нибудь красивое, например настольную лампу или флюоресцентную панель на потолке. И покрываем (опять-таки см. прошлый урок) нужную ее часть одной из текстур, упомянутых в том самом файле. Результат налицо – все выглядит как надо.

Буду резать, буду грызть

Разве что подправить форму той самой настольной лампы (или что вы там нарисовали?). Для этого есть несколько способов: выдалбливание, отрезание и дергание за вертексы. По порядку – выдалбливание у нас самое простое. Создаем новый браш, придаем ему любую форму и, пока он выделен, нажимаем Ctrl-Shift-C. Все, чего он сейчас касается, обрезается по его границе. Сам режущий браш можно уничтожить, а можно и задействовать как заполнитель образовавшегося пространства (часто используется для создания дверей и прочего оборудования).

Второй вариант – отрезание. Выбираем слева внизу кнопку, где нарисован кубик с отрезанным углом (или жмем Shift-X). Отмечаем нужный браш. И мышкой, как ножом, отрезаем от него кусок. Если отрезалось не лишнее, а нужное – достаточно понажимать Shift-X до тех пор, пока не получим то, что надо.

И, наконец, дерганье вертексов. Иконка – там же, кубик с выделенными вершинами. На клавиатуре – Shift-V. Кроме очевидного (перетаскивание вертексов) можно еще выделять ребра и делить их пополам, нажимая Ctrl-F, чтобы потом сделать объект более детальным.

А те, кто поленится рисовать свои объекты, могут взять готовые. В диалоговом окне "New Objects" налицо категория "Example Maps", в каковой обитает много забавных вещиц. Кстати, если нажать Ctrl-U на такой вещице, она перестанет быть группой, и можно будет поредактировать каждый браш отдельно.

Кнопки — ДАВИТЬ!

Итак, для примера берем заготовку "wheel" из готовых. Втыкаем ее в стенку или еще куда – фантазия подскажет. Выбираем наше колесо и жмем кнопку "To Entity" в окне "New Objects". Появляется отдельное окошко для установки свойств. Выбираем из списка "func_rot_button" (вращающаяся кнопка). Потом смотрим в этом же окошке рамочку "Flags". Там много интересного, но сейчас главное – ось, вокруг которой будет вращаться наше колесо. Простое правило звучит так: если окно, в котором видно, как объект должен вращаться, называется "XZ", то единственная отсутствующая там буква ("Y") и есть та самая, нужная нам, ось.

Кроме вращающихся бывают и обычные кнопки – делаем маленький браш, покрываем его какой-нибудь подходящей текстурой (которая начинается с "+0" или "+A", она будет при нажатии меняться между этими двумя картинками), опять-таки щелкаем в "To Entity" и делаем ее "func_button". Для кнопки вращать ничего не надо, надо нажимать, так что придется задать другие параметры: "angle" (направление, куда нажимать, то есть в стену) и отметить галочкой вариант "Toggle" в секции "Flags", чтобы кнопка переключалась туда-сюда.

Свет — ГАСИТЬ!

И последнее – называем какой-нибудь объект произвольным именем (к примеру, удобно назвать один из источников света "Light1", поставив его параметр "Name" в это значение) и даем нашей кнопке или вентилю это самое имя в качестве значения параметра "Target". Разумеется, это работает не только для света – так же устроены двери, ловушки, лазеры и т.п. Видов выключателей весьма много, но перечислять их здесь негоже – все подробно описано в документации.

Вопли Видоплясова

Напоследок – звуки. Если у нас есть компьютер – он должен попискивать (они в играх и фильмах это постоянно делают). Выбираем слева уже знакомую серую лампочку, создаем объект "ambient_generic". Ставим его перед компьютером и, не снимая выделения, нажимаем Alt-Enter. В появившемся окне в первой же строчке заполняем путь и имя звукового файла. Например "Ambience/computalk1.wav" (обратите внимание! большие и маленькие буквы здесь различаются – набивать надо именно так, как написано).

Если для нашего звука задать значения параметра "Name", а во флагах включить "Start Silent" (молчать, пока не включат) и "Is NOT Looped" (проиграть один раз и затихнуть), то, поставив в "Target" у какой-нибудь кнопки то же самое, что в "Name" у звука, можно получить вызов звука когда надо. Очень удобно.

А еще звуки можно менять – в большом зале они будут звучать с гулким эхом, а в комнате с ковром – без него, и т.п. Помещаем в уровень "env_sound", назначаем ему параметр "Room Type" (тип звука, собственно) и Radius – на каком расстоянии от этого объекта будет меняться звук. Обычно – расстояние до углов комнаты.

Итак, мы с вами добрались до tut6. С чем и поздравляю. В следующий раз поговорим о самом сложном и интересном – о монстрах и их поведении. Ждите! EXE



War of the Worlds

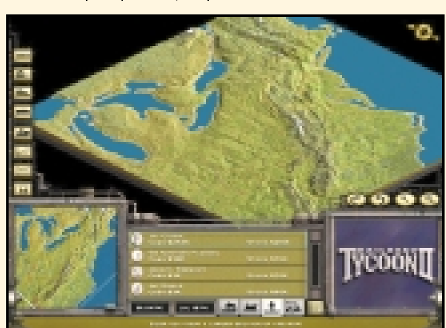
Введите код в процессе игры.

youlikeit — рост количества денег
icomeback — все научные разработки
atchooo — уничтожение всех марсиан
punyhumans — уничтожение всех землян

Railroad Tycoon 2

В процессе игры нажмите Tab, затем введите код.

viagra — быстрый рост городов
bigfootgold — выигрыш сценария с золотой медалью
bigfootsilver — выигрыш сценария с серебряной медалью
bigfootbronze — выигрыш сценария с бронзовой медалью
bobo — проигрыш сценария



show me the trains — возможность приобрести любой из локомотивов
king of the hill — увеличение личного капитала на $100 млн
cattle futures — увеличение личного капитала на $1 млн
powerball — увеличение капитала компании на $100 млн
slush find — увеличение капитала компании на $1 млн

Age of Empires: The Rise of Rome

Нажмите Enter, введите код, затем снова нажмите Enter.

STORMBILLY — создание робота
DIEDIEDIE — смерть всех противников
E=MC2 TROOPER — создание суперпехотинца
RESIGN — поражение
REVEAL MAP — вся карта
PEPPERONI PIZZA — 1000 единиц еды
COINAGE — 1000 единиц золота



WOODSTOCK — 1000 единиц дерева
QUARRY — 1000 единиц камня
HARI KARI — всеобщее самоубийство
NO FOG — снятие “тумана войны”
STEROIDS — мгновенное создание юнитов и зданий
BIGDADDY — быстрая машина с ракетной установкой
HOMERUN — выигрыш текущего сценария
ICBM — повышенная дальность стрельбы баллист (на 100 единиц)

Caesar 3

Кликните правой кнопкой мышки на колодце, нажмите Alt+K, после чего введите:

Alt+V — немедленная победа
Alt+C — увеличение количества денег (в случае, если в данный момент меньше 5000 Dn)

Myth 2: Soulblighter

Нажмите Shift и, удерживая клавишу, кликните на “New Game, чтобы получить доступ ко всем уровням.



101 Airborne in Normandy

Введите код в процессе игры.

AirNormandy — новый вылет
AngryManDinners — кормежка солдат
PrisonPod — отсутствие парашютов
Iknow — демонстрация расположения вражеских войск
YouGoSquishNow — уничтожение всех врагов

Uprising 2: Lead and Destroy

Во время игры нажмите M. Затем введите один из кодов и нажмите Enter.

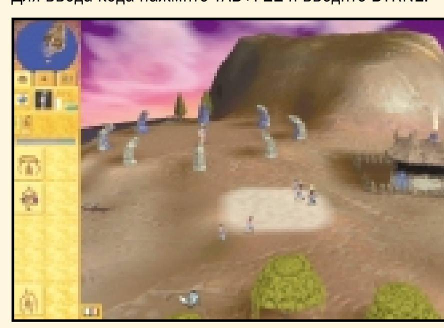
CHUMP — бессмертие
DANGEROUS — бесконечное оружие
TUFF ASS — суперорудие
stormy — дождь
way mo money — +$5000



slick — самоубийство
done — выигрыш миссии
clearsky — чистое небо
flurry — снег

Populous 3: The Beginning

Для ввода кода нажмите TAB+F11 и введите BYRNE.



TAB+F3 — все здания
TAB+F4 — все заклинания
TAB+F5 — приумножение маны

WarGames

В процессе игры нажмите t и введите код.

saladtossed — любой уровень
hermes — ускорение создания юнитов
morningafter — снятие “тумана войны”
gimmiegimmie — возможность постройки всех зданий без Командного Центра
unclejohn — режим Бога
chaching — +10000 единиц денег
mrmuscle — усиление брони
coffee — повышение скорости
shaft — усиление огневое мощи

EXE

Народный хит-парад 98

Здравствуйте! Вот и прошел еще один год, а значит, пора подводить его итоги. Подводить — вам, дорогие наши читатели, СВОИ лучшие игры мы уже выбрали, но до поры до времени — а именно до февральского (а может, и мартовского — все зависит от вашей "скорострельности") номера — о них помолчим. Все как обычно: выбираете номинацию (Игра года, Аркада, "Левая резьба" и т.п.), в которой чувствуете себя, аки рыба в воде (не стесняйтесь, если вы прекрасно ориентируетесь во ВСЕХ номинациях, — голосуйте везде!), ставите напротив полюбившихся игр цифры из немудреного ряда "1, 2, 3" ("1", легко догадаться, — это первое место, "2" — второе, "3" — третье), аккуратно вырезаете анкету и отправляете ее в дорогую редакцию (адрес см. внизу), не забыв написать на конверте магические слова "ХИТ-ПАРАД". Для тех, кто не понял, повторяем еще раз: в этом году мы предлагаем вам не ограничиваться только победителем в той или иной номинации (циферка "1" напротив), а назвать еще две игры, которые соперничали с ЛУЧШЕЙ и НЕСРАВНЕННОЙ (или делали вид, что соперничали), проставив напротив каждой соответственно "2" и "3". Все? Все. Поехали!

Игра 1998 года
"Аллоды: Печать тайны"
"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке"
"Вангеры"
"Петька и Василий Иванович спасают галактику"
Baldur's Gate
Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Colin McRae Rally
Commandos: Behind Enemy Lines
Die by the Sword
Fallout 2
Final Fantasy VII
Gangsters: Organized Crime
Grim Fandango
Half-Life
Heretic 2
Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Myth 2: Soulblighter
Need for Speed III: Hot Pursuit
Oddworld: Abe's Exoddus
Populous: The Beginning
Railroad Tycoon 2
Sanitarium
Shogo: Mobile Armor Division
SiN
Spec Ops: Ranger Assault
StarCraft
Thief: The Dark Project
Tom Clancy's Rainbow Six
Unreal
Warhammer: Dark Omen
World War II Fighters

RPG
Baldur's Gate
Fallout 2
Final Fantasy VII
Hellfire
Hexplore
Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
Return to Krondor

Квест
"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке"
"Лиит"
"Петька и Василий Иванович спасают галактику"
"9 принцев Амбера"
Black Dahlia
Byzantine: The Betrayal
Celtica
Dark Side of the Moon
Grim Fandango
Hopkins FBI
King's Quest: Mask of Eternity
Nightlong: Union City Conspiracy
Of Light and Darkness: The Prophecy
Pilgrim: Faith as a Weapon
Reah
Red Jack: Revenge of the Brethren
Sanitarium
Starship Titanic
Temujin: Capricorn Collection
Tex Murphy: Overseer
The Blackstone Chronicles
The Elder Scrolls Adventures: Redguard
The Jorneyman Project 3: Legacy of Time
UFOs
X-Files: The Game
Zork 8: The Grand Inquisitor

Авиасимулятор
Apache Havoc
European Air War
F-15
Falcon 4.0
Flight Unlimited II
Joint Strike Fighter
Luftwaffe Commander
Microsoft Combat Flight Simulator
MiG-29 Fulcrum
Team Apache
Total Air War
World War II Fighters

Гоночный симулятор
Burnout: Championship Drag Racing
Colin McRae Rally
F1 Racing Simulation
Grand Prix Legends
Hard Truck: Road to Victory ("Дальнобойщики")
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
Newman Haas Racing

First Person Shooter
Blood 2: The Chosen
Half-Life
NAM
Shogo: Mobile Armor Division
SiN
Thief: The Dark Project
Unreal

Action
"Вангеры"
Bio F.R.E.A.K.S.
Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Descent: Freespace. The Great War
Die by the Sword
Fighting Force
Forsaken
Future Cop: L.A.P.D.
Hardwar: The Future is Greedy
Heretic 2
Incoming
Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Mortal Kombat 4
Nigtmare Creations
Recoil
Small Soldiers: Squad Commander
Spec Ops: Ranger Assault
Star Wars: Rogue Squadron 3D
Starsiege: Tribes
Stratosphere: Conquest of the Skies
The Last Bronx
Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft
WCW Nitro
Wing Commander: Secret Ops
X-COM: Interceptor

Аркада
Dethkarz
Excessive Speed
GEX 3D: Enter the Gecko
Heart of Darkness
House of the Dead
Mad Trax
Missing in Action
Montezuma's Return!
Oddworld: Abe's Exoddus
Plane Crazy
Powerslide
Speed Busters
Tonic Trouble
V200

Аркадные гонки
Monster Truck Madness 2
Moto Racer 2
Motocross Madness
Need for Speed III: Hot Pursuit
Redline Racing
Test Drive 5
Ultim@te Race Pro

Настоящая стратегия
Caesar III
Evolution
Gangsters: Organized Crime
Industry Giant
Jeff Wayne's The War of the Worlds
Lords of Magic
People's General
Police Quest: SWAT 2
Railroad Tycoon 2
Soldiers at War
Star Wars Rebellion
The Third Millennium
Warhammer 40.000: Chaos Gate
Warlords 3: Darklords Rising
West Front

Real Time Strategy
"Аллоды: Печать тайны"
"Чикаго 1932: Дон Капоне"
Armor Command
Army Men
Commandos: Behind Enemy Lines
Dune 2000
Enemy Infestation
KKnD 2: Krossfire
Knights & Merchants
M.A.X.2
Magic & Mayhem
MechCommander
Myth 2: Soulblighter
Populous: The Beginning
Riverworld
RoboRumble
StarCraft
The Settlers 3
Wargames
Warhammer: Dark Omen

Action/Strategy
Battlezone
Delta Force
Tom Clancy's Rainbow Six
Uprising 2
Wargasm!

"Левая резьба"
"Вангеры"
Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Commandos: Behind Enemy Lines
Creatures 2
Evolution
Sanitarium
Thief: The Dark Project
Trespasser
UFOs

Многопользовательская игра
"Аллоды: Печать тайны"
"Вангеры"
Apache Havoc
Army Men
Baldur's Gate
Battlezone
Blood 2: The Chosen
Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Colin McRae Rally
Commandos: Behind Enemy Lines
Dark Vengeance
Delta Force
Die by the Sword
Dune 2000
European Air War
Falcon 4.0
Fatal Abyss
F1 Racing Simulation
Gangsters: Organized Crime
Grand Prix Legends
Half-Life
Heretic 2
Hexplore
Jeff Wayne's The War of the Worlds
Knights and Merchants
Lords of Magic
Mad Trax
MAX 2
Microsoft Combat Flight Simulator
Mig 29 Fulcrum
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
Monster Truck Madness 2
Moto Racer 2
Motocross Madness
Myth 2: Soulblighter
M1 Tank Platoon 2
NAM
Need for Speed III: Hot Pursuit
Panzer Commander
Police Quest: SWAT 2
Populous: The Beginning
Railroad Tycoon 2
RoboRumble
Shogo: Mobile Armor Division
SiN
Soldiers at War
StarCraft
Starsiege: Tribes
Stratosphere
Team Apache
The Settlers 3
Tom Clancy's Rainbow Six
Unreal
V2000
Wargames
Wargasm!
Warhammer: Dark Omen
Warlords 3: Darklords Rising
X-COM: Interceptor

Адрес, по которому мы будем ждать ваши анкеты:
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8, Game.EXE.
На конверте сделайте, пожалуйста, пометку "Хит-парад".
Лучше всего, если вы поспешите и успеете отослать эту анкету до 10 февраля — и тогда мы сможем подвести итоги года уже во втором номере журнала. В противном случае, нам придется перенесть это, без сомнения, торжественное мероприятие на март. А март — когда он еще будет!..
Да, совсем забыли! Эта анкета существует и в электронном виде — у нас на сайте, по адресу www.game-exe.ru/hit-parad/. Запускаем любимый браузер, голосуем и... опять же ждем номера с результатами (огромная просьба: если не сложно, примите участие только в одном голосовании — "бумажном" или электронном, дабы его результаты были "чище", OK?).

www.game-exe.ru/anketa/



…И еще одна традиционная почетная обязанность УЧУ-читателя — заполнение анкеты, которая: а) нам, редакции, дает почти исчерпывающий портрет читателя-98, что позволяет оценить свою работу за истекший период и сделать коррективы на будущее, и б) вам напрямую повлиять на редакционную политику, ибо анкеты будут вдоль и поперек перелопачены, виновные понесут заслуженные наказания, а вознесенные вами — люди и рубрики — получат почетные грамоты и дальнейшее развитие и, несомненно, углубление. Словом, "Анкета читателя-98" — штука исключительно серьезная, и нам с вами от нее никак не отвертеться. Поэтому за работу, товарищи!

Кстати, электронный вариант анкеты находится по адресу: www.game-exe.ru/anketa/. Пользователи Интернета, присоединяйтесь!

О журнале

Вы читаете журнал…
- Меньше полугода ☐
- Меньше года ☐
- От года до двух лет ☐
- От двух до трех лет ☐
- От трех до четырех лет ☐

Вы получаете/приобретаете журнал…
- По подписке ☐
- Покупаю ежемесячно ☐
- Покупаю от случая к случаю ☐
- Беру у знакомых ☐
- Другое ....

Покупая журнал, вы предпочитаете…
- Журнал с диском ☐
- Журнал без диска ☐
- Мне все равно ☐

Покупая журнал от случая к случаю или просто беря его у знакомых, вы делаете это потому, что…
- Его трудно найти в моем населенном пункте ☐
- Еще не разобрался, нужен ли он мне ☐
- Просто не хватает денег на его покупку ☐

В течение года вы читаете…
- Все номера ☐
- Большинство номеров ☐
- Примерно половину номеров ☐
- Меньше половины номеров ☐
- Отдельные номера ☐
- Другое ....

Читая журнал, вы прочитываете…
- Весь номер ☐
- Большую часть номера ☐
- Только интересующие меня материалы ☐
- Иногда читаю все, иногда почти все, иногда только заинтересовавшие меня материалы ☐
- Другое ....

Покупая журнал с диском, вы интересуетесь…
- Всем содержимым диска ☐
- Большей частью содержимого диска ☐
- Лишь отдельными разделами диска ☐
- Бывает по-разному ☐

Сколько человек (кроме вас) читают принадлежащий вам экземпляр журнала…
- Один человек ☐
- Два человека ☐
- Три человека ☐
- Четыре человека ☐
- Пять человек и более ☐

Какие из жанровых разделов журнала вы читаете полностью, частично либо совсем не читаете (один ответ по каждому разделу)…

Раздел	Читаю полностью	Читаю частично	Совсем не читаю
Action			
Стратегии			
Квесты			
Логика			
RPG			
Симуляторы			
Игровое железо			

Какие из основных рубрик журнала (в рамках того или иного жанрового раздела — если речь идет о рубриках "В центре", "Первый взгляд", "Диагноз" и "Впрок") вы читаете полностью, частично либо совсем не читаете (один ответ по каждой рубрике)…

Рубрика	Читаю полностью	Читаю частично	Совсем не читаю
В центре			
В ожидании игры			
Первый взгляд			
Диагноз			
Интервью			
Авторские колонки			
Впрок			
Письмена			

Какие из разделов диска всегда привлекают ваше внимание, интересуют иногда либо совсем не интересуют…

Раздел	Привлекает всегда	Интересует иногда	Совсем не интересует
Игры			
Патчи			
Утилиты			
Музыка			
Shareware-игры			

Помогают ли вам публикуемые в журнале рецензии при выборе игр…
- Да ☐
- Нет ☐

Как часто ваше мнение по поводу игр совпадает с мнением журнала…
- Всегда ☐
- В большинстве случаев ☐
- Примерно в половине случаев ☐
- Меньше чем в половине случаев ☐
- Только иногда ☐
- Другое ....

Помогают ли вам публикуемые на диске демо-версии при выборе игр…
- Да ☐
- Нет ☐

Помогают ли вам публикуемые в журнале советы и солюшены при прохождении игр…
- Да ☐
- Нет ☐

Помогает ли вам публикуемая в журнале реклама в приобретении…

	Да	Нет
Игр		
Аппаратных средств		

Сколько раз вы обращались именно в те компании, которые публикуют в журнале рекламные объявления…
- Ни разу не обращался ☐
- Один раза ☐
- Два раза ☐
- Несколько раз ☐
- Многократно ☐

Стоит ли публиковать на диске разнообразные shareware- и freeware-продукты (свободно или частично свободно распространяемые игры, скринсейверы и т.п.)**…**
- Да ☐
- Нет ☐

О вас

Пол…
- Мужской ☐
- Женский ☐

Год рождения (напишите, пожалуйста)…

....

Ваше образование…
- Неполное среднее (10 классов и меньше) ☐
- Среднее общее (общеобразовательная школа, лицей, гимназия) ☐
- Среднее специальное (техникум, техническое училище, другие училища, дающие среднее образование) ☐
- Незаконченное высшее ☐
- Высшее ☐
- Ученая степень ☐

Связана ли ваша профессиональная деятельность с компьютерами…
- Да ☐
- Нет ☐

Семейное положение…
- Холост ☐
- Женат/замужем ☐

Есть ли у вас дети…
- Да ☐
- Нет ☐

В каком регионе России вы живете…
- Центральная часть ☐
- Север, северо-запад европейской части ☐
- Урал ☐
- Сибирь ☐
- Дальний Восток, Сахалин, Камчатка ☐

Для иностранцев: страна, в которой вы живете…
- Украина ☐
- Белоруссия ☐
- Казахстан ☐
- Молдавия ☐
- Грузия ☐
- Армения ☐
- Азербайджан ☐
- Литва ☐
- Латвия ☐
- Эстония ☐
- Киргизия ☐
- Узбекистан ☐
- Туркменистан ☐
- Таджикистан ☐
- Другая страна (какая) ....

В каком населенном пункте вы живете…
- Москва ☐
- Петербург ☐
- Республиканский, областной или краевой центр ☐
- Город областного подчинения ☐
- Районный центр ☐
- Город районного подчинения ☐
- Поселок ☐
- Село, деревня ☐

Как много людей (кроме вас) пользуются вашим компьютером…
- Один человек ☐
- Два человека ☐
- Три человека ☐
- Более трех человек ☐

Как давно вы играете в компьютерные игры…
- Меньше полугода ☐
- Меньше года ☐
- От года до двух лет ☐
- От двух до трех лет ☐
- От трех до четырех лет ☐
- Свыше четырех лет ☐

Испытываете ли вы затруднения из-за того, что играете в нелокализованные (не переведенные на русский язык) **игры…**
- Нет ☐
- Да ☐
- Иногда ☐

Сколько игр вы покупаете ежемесячно…
- Одну-две ☐
- Три-пять ☐
- Пять-десять ☐
- Больше десяти ☐
- Другое ....

Вы покупаете…
- Только лицензионные игры ☐
- Только пиратские копии ☐
- И лицензионные, и пиратские ☐
- Другое ☐

Причины, по которым вы покупаете те или иные игры…
- Рецензия/информация в Game.EXE ☐
- Материал об игре в другом издании ☐
- Информация об игре в Интернете ☐
- Информация от знакомого ☐
- Информация из другого источника ☐
- Игра известна по предыдущим частям ☐
- Игра от любимого производителя ☐
- Другое ....

Ваши любимые жанры…
- Action/аркады ☐
- Стратегии ☐
- Квесты ☐
- Логика ☐
- RPG ☐
- Симуляторы ☐
- Спорт ☐
- Гоночные игры ☐

Сколько часов в неделю вы играете в компьютерные игры…
- Меньше часа ☐
- До 5 часов ☐
- До 10 часов ☐
- До 15 часов ☐
- До 20 часов ☐
- Свыше 20 часов ☐

Располагаете ли вы доступом в Интернет…
- Да ☐
- Нет ☐

Играете ли вы в многопользовательские игры…
- Через Интернет ☐
- В локальной сети ☐
- По модему ☐

Какие игровые издания вы читаете…
- "Игромания" ☐
- "Навигатор игрового мира" ☐
- "Страна игр" ☐
- Другие (какие) ....

О вашем компьютере

Как долго вы "общаетесь" с компьютером…
- Менее полугода ☐
- Менее года ☐
- Менее двух лет ☐
- Менее трех лет ☐
- Менее четырех лет ☐
- Менее пяти лет ☐
- От пяти до 10 лет ☐
- Свыше 10 лет ☐

Когда вы в последний раз приобретали что-нибудь из компьютерных комплектующих/производили апгрейд…
- Менее нескольких месяцев назад ☐
- Менее полугода назад ☐
- Менее года назад ☐
- Более года назад ☐
- Другое ....

Ваш компьютер собран…
- Самостоятельно ☐
- Ведущим мировым разработчиком (brand name) ☐
- Крупным российским производителем ☐
- Мелким российским производителем ☐
- Другое ....

Ваш компьютер оснащен процессором…
- Pentium II (или аналогом) ☐
- Pentium MMX ☐
- Pentium 166 и выше ☐
- Pentium 133 и ниже ☐
- Другое ....

…оперативной памятью…
- 128 Мбайт и более ☐
- 64 Мбайт ☐
- 32 Мбайт ☐
- Менее 32 Мбайт ☐
- Другое ....

…видеокартой…
- Не поддерживающей 3D ☐
- Поддерживающей 3D ☐

…отдельным 3D-ускорителем…
- Да ☐
- Нет ☐

…монитором, чей размер по диагонали…
- 14" ☐
- 15" ☐
- 17" ☐
- 19" ☐
- 20" ☐
- 21" ☐

…модемом…
- Да ☐
- Нет ☐

Собираетесь ли вы апгрейдить компьютер в текущем году…
- Да ☐
- Нет ☐
- Другое ....

Анкеты следует высылать по адресу: **117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8, Game.EXE**. Не забудьте написать на конверте **"Анкета"**!

In This Issue



Cover Story

Baldur's Gate: Fresh Blood!

What an excellent Christmas gift from Bioware and Interplay! For the first time, an RPG game makes its way on our cover. Certainly, **Baldur's Gate** is the best candidate for the Best RPG of the year and is a sure competitor for the Best Game of the Year. Fresh! Flawless! Fantastic! The RPG we have been dreaming of. **Our Choice!**

What place does BG take in the world of Forgotten Realms? How to keep the Ad&D balance right? What makes a hard-core RPG player admire BG? A special feature story answers these questions. In addition, what is the story behind Bioware Corp., the creators of BG? Finally, learn all about BG and its future sequels from **Dr. Ray Muzyka**, the magic doctor of Bioware and the mastermind of BG.

Action

Editorial discussion focuses on gameplay capabilities of two would-be competitors: **Quake 3: Arena**, by id Software, and **Unreal: Tournament**, by Epic MegaGames. Do these projects really target the same audience? Will these games have adequate and equal massive multiplayer capabilities?

Speed Busters, by UbiSoft, shows how beautiful speed can be when graphics, controls and the desire to win that damned race take their proper place in a game. **Our Choice!**

Abe's Exoddus, by Oddworld Inhabitants/GT Interactive, is more than a sequel, it is an entirely new game (or a level of the same very-very long arcade) that is original, fresh, and captivating. Great fun! **Our Choice!**

Adventure

To what extent is realism possible in adventure games? Can real-life freedom of choice be implemented in adventure games? Will the day come when we start believing in the reality of what happens in a computer game? How can modern poetry be applied to a typical adventure game? We take a poetic perspective to look at the future of the genre.

Strategy

Editorial discussion focuses on multiplayer balance in **StarCraft**. Is the game so perfectly balanced? Do add-ons destroy the balance? Is **Brood War** a proper sequel or an ecological disaster? How many more patches and add-ons can StarCraft sustain?

The so awaited **Myth II: Soulblighter**, by Bungie Software/GT Interactive, has become more refined, more realistic, more intelligent, and more fun to play! **Our Choice!** Listen to what **Doug Zartman**, Vice-President of Bungie, had to say about the innovations in Myth II and Bungie's future games.

SimCity 3000, by Maxis/Electronic Arts, demonstrates an endless potential of city building. Maxis managed to achieve a new level of simulation, a livelier, more realistic atmosphere, and a greater variety of possibilities while returning to the basics. **Our Choice!**

Simulators/Sports

What is realism in sims. To what extent game and military sim technologies intertwine and stimulate each other? Where are these two sides of the same game headed?

Apache Havoc. Enemy Engaged, by Razorworks/Empire Interactive, is everything we wanted to see in a helicopter sim today. Astounding realism in everything. Great game! **Our Choice!**

Hardware

Don't you think that it's time to get yourself a CD-recorder? This month we tested CD-R and CD-RW drives. **HP CD-Writer Plus 8100i** received **Our Choice!** while **TEAC CD-R55S** got our **Special Prize**.





ООО "Издательский дом "Компьютерра"	Computerra Publishing House
Издатель	**Publisher**
Михаил Новиков	Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru	



Номер 1 (42), январь 1999 г.	Issue 1 (42) january 1999
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"	Published as "Магазин игрушек/ Games Magazine" in 1995-96
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8	2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263	Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385	Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru	
Internet: www.game-exe.ru	
Редакция	**Editorial Board**
Главный редактор	**Editor-in-Chief**
Игорь Исупов	Igor Isupov
garry@game-exe.ru	
Арт-директор	**Art Director**
Гамлет Маркарян	Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru	
Заместитель главного редактора	**Senior Editor**
Наталия Дубровская	Natalia Dubrovskaya
ndubrovsk@game-exe.ru	
Редактор отдела стратегий	**Strategy Editor**
Олег Хажинский	Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru	
Редактор отдела Action-игр	**Action Editor**
Господин ПэЖэ	Mr. PG
pg@game-exe.ru	
Редактор отдела симуляторов	**Sim Editor**
Андрей Ламтюгов	Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru	
Редактор отдела квестов и логических игр	**Adventure & Mind Games Editor**
Ольга Цыкалова	Olga Tsykalova
olga@game-exe.ru	
Редактор отдела RPG	**RPG Editor**
Александр Вершинин	Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru	
Редактор отдела игрового железа	**Hardware Editor**
Николай Радовский	Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru	
Дизайнер	**Designer**
Денис Гусаков	Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru	
Корреспонденты	**Writers**
Х.Мотолог	Kh.Motolog
Роман Косенко	Roman Kosenko
Frag Сибирский	Frag Sibirsky
Михаил Судаков	Mikhail Sudakov
Михаил Калинченков	Mikhail Kalinchenkov
Веб-редактор	**Web Editor**
Oldie	Oldie
oldie@game-exe.ru	
Веб-мастер	**Web-master**
Андрей Карасев	Andrei Karasev
webmaster@game-exe.ru	
Рекламная служба	**Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263	Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина	Galina Rogozina
grog@computerra.ru	
Служба распространения и подписки	**Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса"	Computer Press
Тел.: (095) 232-2165	Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru	
Техническая поддержка	**Technical Support**
Евгений Васильченко	Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru	
Печать	**Printer**
SCANWEB OY, Finland	SCANWEB OY, Finland
Тираж 30000 экз. Цена свободная	Circulation 30,000 copies
Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835	The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835
Учредитель	**Founder**
Дмитрий Мендрелюк	Dmitry Mendreliouk